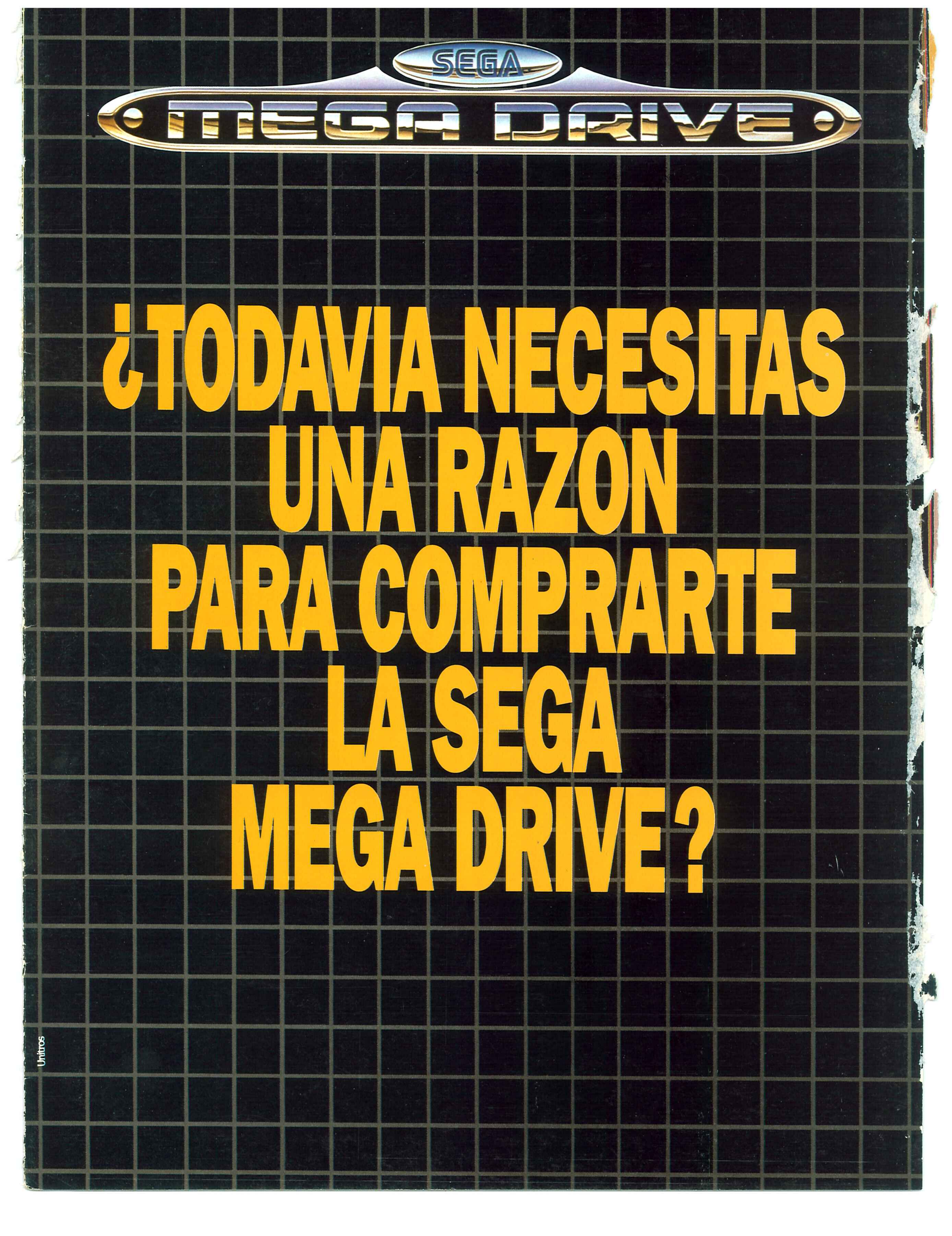


Año III Número 20- 350 Pesetas
HOBBY
CONSOLAS
¡PRIMICIA!
LAS PRIMERAS PANTALLAS DE DRAGONBALL Z 16 MEGAS
GANADORES DEL CONCURSO DRAGON BALL
Neoconcurso
SORTEAMOS
5 NEO GEO
+ SUPER SIDE KICKS
+ ART OF FIGHTING
+ FATAL FURY 2
ISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
8 414090 100168
00020
HOBBY PRESS
Flash Back
¡QUÉ FUERTE!


SEGA
MEGA DRIVE
¿TODAVIA NECESITAS
UNA RAZON
PARA COMPRARTE
LA SEGA
MEGA DRIVE?
Unitros


AQUI TIENES DOS
MEGA
ACCION


S, DEMOLEDORAS
MEGA
PACK



Es la SEGA MEGA DRIVE. La máquina de diversión más completa y avanzada que existe. Sin competencia en 16 Bits.
Su resolución de 320 x 224 pixels produce una nitidez de imagen capaz de integrar... ¡hasta 80 figuras móviles!.
Dos microprocesadores se encargan de agilizar al máximo el movimiento de los gráficos. A una velocidad de procesado de 7,6 MHZ, la reacción es inmediata.
Doce "Scrolls" interactivos, transmiten una sensación de profundidad total.
El sonido es punto y aparte. ¡10 canales simultáneos!, 6 en estéreo y voces digitalizadas.

SEGA
MEGA DRIVE
MEGA ACCION
INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
El juego de lucha más completo
STREETS OF RAGE
GOLDEN AXE
SHINOBI
SONIC
SEGA
16-BIT

MEGA ACCION

STREETS OF RAGE:
¡¡Una obra maestra del videojuego!!. Desde la 1ª fase, entenderás por qué es el juego de lucha más completo jamás creado.
Las calles son un gigantesco campo de batalla en manos de un sindicato masivo del crimen. Adam, campeón de Boxeo; Axel, experto en Kárate; y Blaze, maestra de Judo, son tus bazas para desafiarle. ¿A quién eliges?. Todo puede ser un arma letal en tus manos: cañerías, bates, botellas, incluso botes de pimienta para desconcertar a tu enemigo.

MEGA DRIVE
STREETS OF RAGE
16-BIT CARTRIDGE
SEGA

S MEGA DRIVE

SCRECION

ES LA CONSOLA QUE SIEMPRE HAS QUERIDO TENER.
Y nunca lo has tenido tan fácil.
Ahora, los nuevos Packs MEGA DRIVE te permiten jugar a tope desde el primer momento.
Con 4 títulos de primera línea, marcados por el éxito más concluyente.
Y todo a un precio irresistible. ¿Quién da más?.
MEGA ACCION y MEGA PACK.
Elige tus rivales y haz que deseen no haberse cruzado en tu camino.

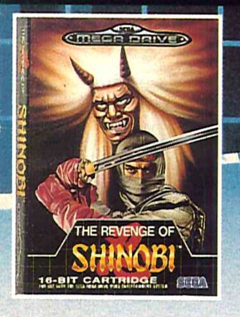
Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 juegos:

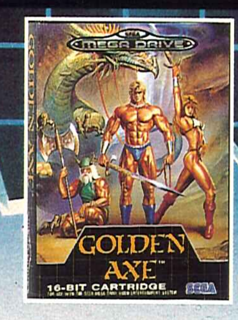
Los escenarios se suceden fase tras fase, con asombroso realismo: ciudad, playa, barco ¡con movimiento vaivén!, puente en ruinas...
En opción 2 jugadores, utiliza las habilidades conjuntas para asestar
el golpe definitivo.
La banda sonora lleva el sello de un genio como el gran Koshivo.
Brillante. Potente. Efectista. ¡No has oido nada igual!.

SHINOBI:
¡¡Una pasada de acción y realismo!!.
El implacable maestro Ninja que arrasa en las consolas de toda Europa.
El poder de su magia es tan mortífero como sorprendente: Un simple gesto le protegerá con una "Barrera de fuego", le impulsará con "Super saltos" o invocará un "Dragón de fuego" en su defensa.
Si le acorralan, su sistema de "Autodestrucción" le hará vender cara su piel.
Usa su temible espada o lanza certeros "Suliken de 6 puntas".
Escenarios cuidados hasta el mínimo detalle, rotaciones vertiginosas, música vibrante y salpicada de efectos digitalizados.
¡¡Empuña tu mando y destroza a tus rivales!!. Incluido Spiderman.

GOLDEN AXE:
¡¡Una fantástica aventura rescatada directamente de las salas recreativas!!.
Y encima, con 2 nuevas fases más.
El hacha de oro está en juego.
Tienes poderosos aliados para recuperarla, cada uno con su propia magia: El Enano, La Magia del Trueno; La Walkiria, La Magia del Fuego; El Guerrero, la de la Tierra.
Los elementos surgen a tu favor.
Recoge las pócimas del camino y haz conjuros que harán estragos entre tus enemigos.
Si tienes prisa, móntate sobre las bestias, y sal volando.
¿Quieres 2 jugadores?. Tu mismo.

SONIC:
¡Con él, todo es posible!.
Endiabladamente rápido. Listo como un zorro. El héroe favorito de millones de videojugones en todo el mundo.
Desafía la gravedad con giros de 360°.
Saltos espectaculares. Y el scroll más logrado que existe: Horizontal y vertical a la vez. ¡Una aventura única!.







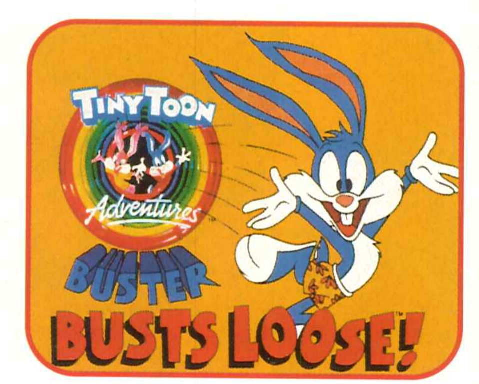
23.400 +iva




POWER ON
MEGA DRIVE SEGA
auriculares
+ Adaptador
a cual más entretenida.
¡No te distraigas o verás la que te cae encima!.
SONIC:
¡Descubre la magia del juego más premiado en la historia de los videojuegos!. ¡No hay nada que se le aproxime!.
El malvado Dr. Robotnik lo lleva claro.
SONIC THE HEDGEHOG
16-BIT CARTRIDGE
SEGA MEGA DRIVE
MEGA PACK
INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
WORLD CUP ITALIA
SUPER HANG-ON
COLUMNS
SONIC
16-BIT
SEGA
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

SUMARIO

Año III - Nº 20- Mayo 1993- 350 ptas. (Incluido IVA)



DRAGON BALL

Estos son los resultados del concurso de dibujo «Bola de Dragón». Felicidades a los ganadores y felicidades a todos los que habéis participado. ¡Chicos, nos habéis sorprendido!



Flashback es el nombre clave. Flashback es el juego. Por eso está en portada, por eso ha merecido el despliegue de medios que podéis ver en el interior, por eso nos hemos ocupado de entrevistar a su autor y por eso está en todas partes. Flashback es lo mejor que se ha hecho para Mega Drive desde el principio de los tiempo. Salvamos a Sonic y su secuela y nos hacemos eco de la llegada de Street Fighter II, pero aún así nos arriesgamos con el planteamiento. Lo mejor, lo más original, lo más fuerte, lo más misterioso y lo más alucinante. Y antes de que se nos acaben los calificativos, vamos a hablar un poquito de los Tiny Toon de Super Nintendo, toda una gozada de simpatía que inmortaliza, por si no estaban suficientemente inmortalizados, a los graciosos personajes del señor Spielberg y la Warner. Si tenéis ganas de reir, de divertiros, de gozar de la técnica y de sorprenderos, no paséis del comentario de este cartucho. Quizá os alegre aún más.

Dos últimas reseñas para terminar el editorial de este mes. Primero, el ECTS. La feria más importante del videojuego europeo que avanzamos en un par de paginillas por aquello de reservarnos un extensísimo reportaje para el mes que viene. Segundo, el concurso Dragon Ball, que nos ha demostrado hasta qué punto queréis esta revista, queréis a Goku, sabéis dibujar y os gusta participar. Enhorabuena, a todos, y muchas felicidades. No nos dejéis nunca de sorprender.

Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie **Redactor Jefe:** J. Carlos García **Jefe de Sección:** Marcos García **Redacción:** B. Sol, S. Herranz, C. Frutos, M. del Campo, J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición: S. Fungairiño (Jefe de sección), Santi Lorenzo, E. Jaramillo **Directora Comercial:** Mamen Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Secretaria de Redacción:** Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández **Fotografía:** Luis Covaleda **Corresponsales:** Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña) **Colaboradores:** A. Dos Santos, E. Lozano, David García.
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Suscripciones:** Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. **Depósito Legal:** M-32631-1991

Solicitado control O.J.D.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



La Estrella del n

Super Nintendo presenta la conversión más fantástica de la mejor superproducción de todos los tiempos: **Super Star Wars.**

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador...
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA**, con un recio inigualable en toda la galaxia.

SUPER STAR WARS

Nintendo

JVC

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

SUPER MARIO WORLD

¡Explora nueve mundos y 96 niveles de acción sin límite!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

EL SUPER PACK ESTRELLA

Incluye:

- Super Star Wars
- Super Mario World
- Consola Super Nintendo
- Mando de Control
- Adaptador a Corriente A/C
- Cable Conector RF.
- Suscripción al Club Nintendo

uevo Super Pack











ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT
Nintendo

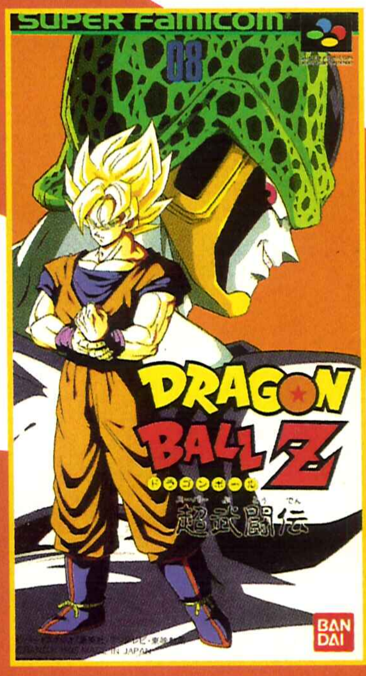
Dragon Ball Z II



BIG IN

Hace unos meses os lo prometimos. Seríais los primeros en ver el secreto mejor guardado por Bandai durante los últimos





Dragon

Los personajes creados por Akira Toriyama regresan a la Super Nintendo en forma de un arcade de lucha tan bestial e impactante como sólo los cartuchos de 16 megas y una sabia programación pueden proporcionar.

Con un desarrollo parecido al Street Fighter II, Dragon Ball Z II introduce al jugador en una edición del torneo de artes marciales muy especial, y con unos luchadores aun más especiales: Son Goku, Picolo, Vegeta, Freezer, el doctor Guero y los poderosos androides 16 y 18. Todos ellos deberán enfrentarse para decidir quién es el ser más fuerte del universo, contando además con la aparición de un inesperado invitado: el sorprendente Célula.

El ser verde creado por la computadora del Doctor Guero, no es más que uno de los nuevos personajes que aparecen en la tercera parte de la serie: Dragon Ball ZZ, y se encuentra repartido entre todos los luchadores del torneo.

Podemos jugar en el modo historia (siempre controlando a Son Goku), en un modo versus (para uno o dos jugadores), entrar

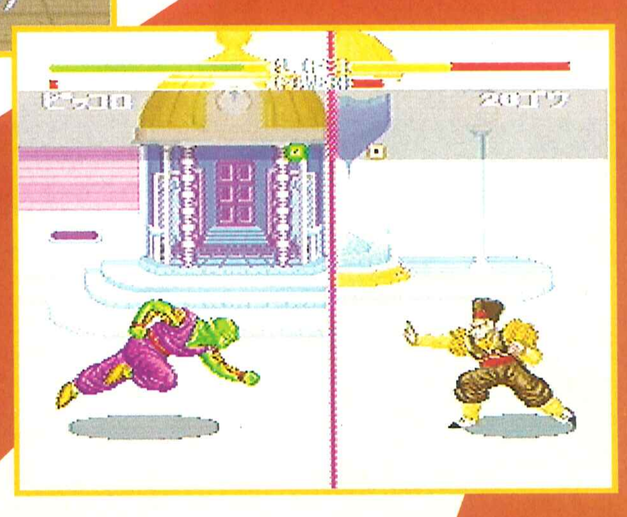












JAPAN

meses: Dragon Ball Z II. Y junto a él, tres pequeñas joyas: Pop´N Twin Bee, Bio Metal y el terrorífico Splatter House III.

Ball Z II

directamente en el torneo, o, y esto es lo mejor de todo, organizar nuestros propios torneos para uno, dos...¡ y hasta ocho jugadores! Los escenarios son también opcionales, pudiendo elegir el Dojo del Torneo, la Costa, la Casa de Dios, la Carretera e incluso el ahora desolado Planeta Namec, antes de que Freezer lo redujera a polvo cosmico.

Todas las llaves especiales de cada uno de los personajes están incluidas en el cartucho, desde la onda Kamehameha de Goku hasta el Final Crash de Vegeta. Más de 8 golpes especiales por luchador, la plena utilización de los 6 botones del pad de la Super Nintendo y la rapidez de movimientos componen un auténtico reto para los consoleros más osados.

He querido dejar para el final el aspecto gráfico, que es sin lugar a dudas el mayor acierto del juego. Múltiples planos de scroll parallax, un suelo en 3D a lo Street Fighter o World Heroes, y un nuevo método de concebir la pantalla de juego, el Split Screen, ponen toda la carne en el asador para reproducir la acción y cromatismo de la serie.





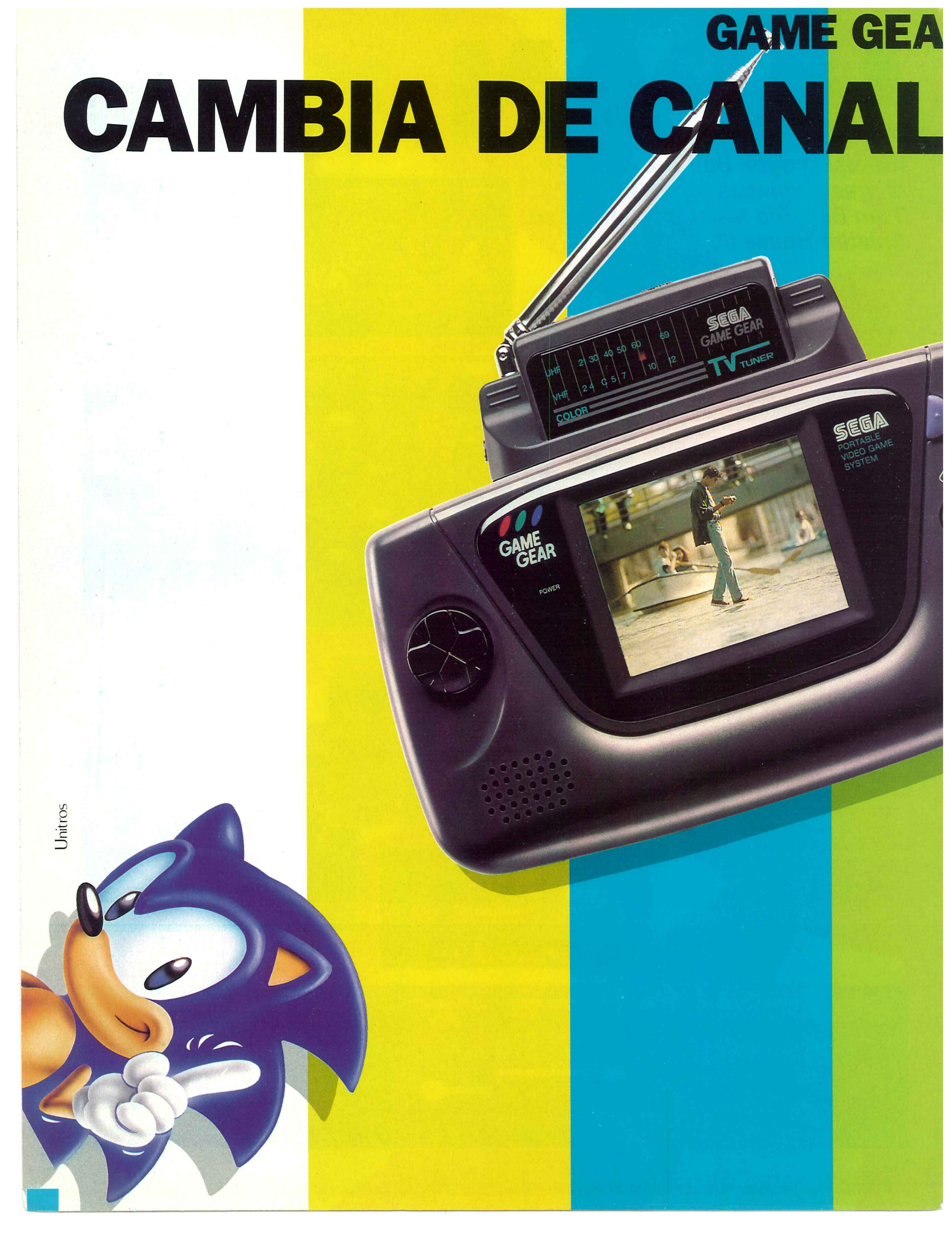












GAME GEA
CAMBIA DE CANAL
SEGA
GAME GEAR
TV TUNER
UHF 21 30 40 50 60 69
VHF 2 4 C 5 7 10 12
COLOR
SEGA
PORTABLE
VIDEO GAME
SYSTEM
GAME GEAR
POWER
Unitros


R T.V. PACK
.CAMBIA DE RIVAL
T.V. PACK
¡Lo que te faltaba por ver!
GAME GEAR, la revolucionaria consola portátil, con la que medio mundo ha alucinado jugando en colores y viendo su programa de T.V. favorito, te lo pone más fácil.
Hazte con este nuevo Pack, y te la llevarás con todo el equipo:
• CONSOLA GAME GEAR, con sonido estéreo, salida de auriculares y toma de conexión "Gear to Gear" para jugar simultáneamente a dos.
• SINTONIZADOR DE T.V. que permite ver con total nitidez cualquier canal de televisión.
• Fuente de alimentación que evita la utilización de pilas.
• SONIC. El mítico juego de plataformas más rápido de la historia de los videojuegos, con los fondos animados más asombrosos y un protagonista excepcional, SONIC. La mascota estrella de SEGA y el ídolo más internacional de las nuevas generaciones.
26.000 Ptas. + IVA.
SONIC THE HEDGEHOG
SEGA
START
SEGA GAME GEAR
SINTONIZADOR T.V. INCLUIDO
FUENTE DE ALIMENTACION INCLUIDA
JUEGO SONIC INCLUIDO
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

Pop'n Twin Bee

SUPER NINTENDO

BIG IN

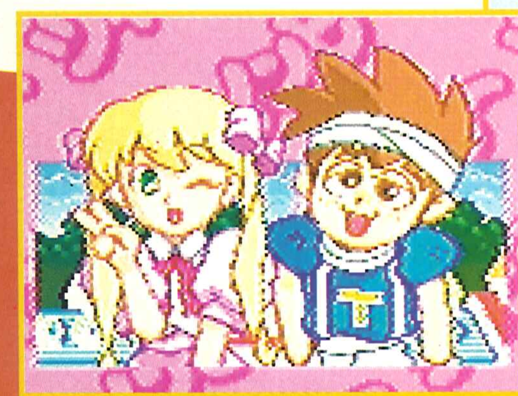




Pop'n Twin Bee

¡Aquí está por fin la última maravilla de Konami para Super Nintendo! Una vez más la parodia, simpatía y los personajes míticos de Konami han entrado en escena. Y esta vez le ha tocado a la navecilla Twin Bee, protagonista de geniales shoot'em ups para NES y MSX. Las características de Pop'n Twin Bee le sitúan como uno de los juegos más divertidos, jugables y entrañables de los últimos tiempos, superando a muchos matamarcianos serios en todos los aspectos. Konami ha trabajado duro para crear un juegazo de coloristas escenarios, enemigos simpaticones, una lograda opción de dos jugadores simultáneos y todo el carisma y encanto de las navecillas Twin Bee y Win Bee, redondas, brillantes y con un armamento realmente espectacular. Mención especial para la extraordinaria banda sonora (parece CD Rom), los enemigos fin de fase y las múltiples escenas de animación. Aquí te dejamos frente a Pop'n Twin Bee, la última sensación en Japón. A ver si es verdad que dentro de unos meses, podremos disfrutar con ella en nuestro querido y olvidado país.

















JAPAN

Splatter House III







Splatter House III

La máscara del terror ha vuelto, y con mas fuerza que nunca. Namco ha creado un impresionante cartucho, en el que 16 megas de sangre, horror y oleadas de acción esperan a aquellos incautos que se atrevan a regresar con Rick al caserón de la colina, para acabar con la maldición de la máscara.

Y todo valiéndose de una novedad: la posibilidad de aprovechar el maléfico influjo de la luna para transformar a Rick en un súper hombre que rescate a su mujer Jennifer y a su hijo de las garras de los entes que habitan la casa.



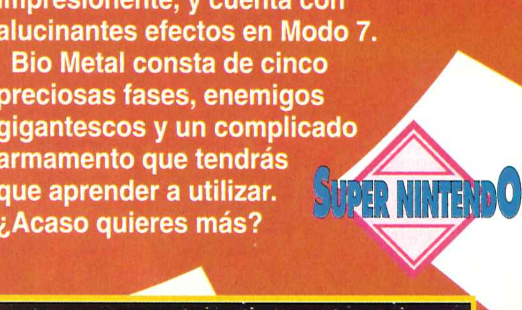


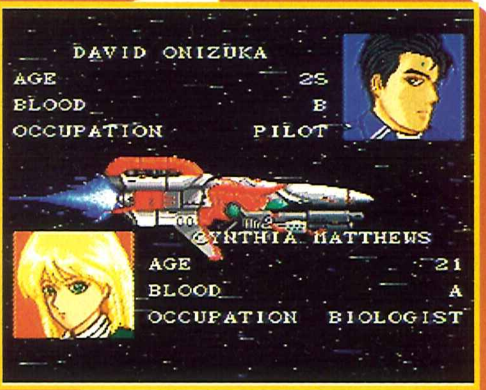
Bio Metal

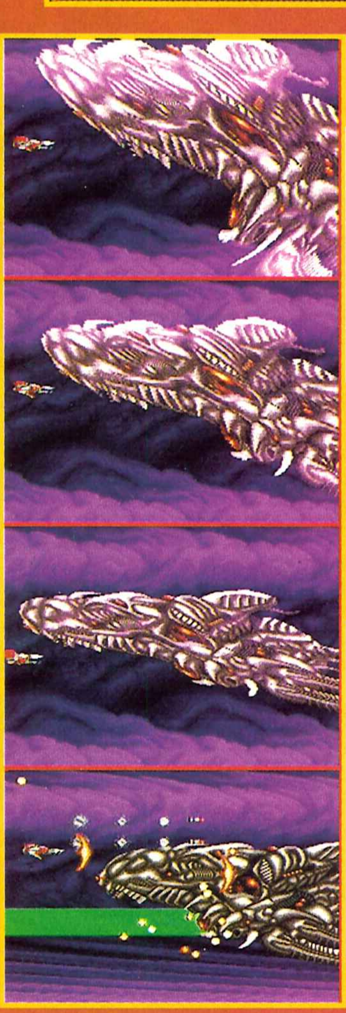
Bio Metal

Directo de las nieblas de Tokyo llega la última sensación shoot'em up del momento. Su nombre, Bio Metal; su propósito, marcar un nuevo hito en este género. De momento, la velocidad de su scroll es impresionente, y cuenta con alucinantes efectos en Modo 7.

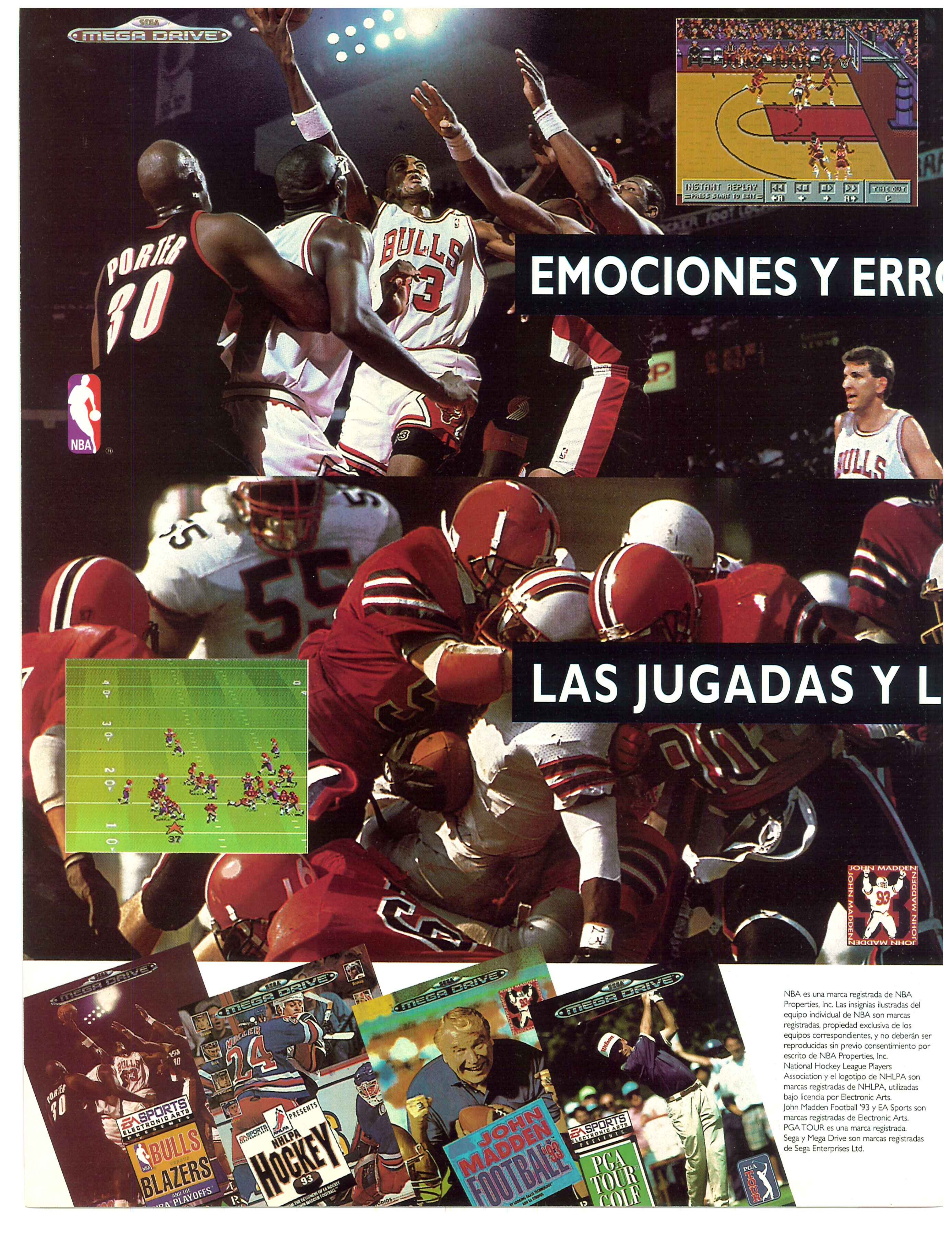
Bio Metal consta de cinco preciosas fases, enemigos gigantescos y un complicado armamento que tendrás que aprender a utilizar. ¿Acaso quieres más?










SEGA MEGA DRIVE
EMOCIONES Y ERR
LAS JUGADAS Y L
PORTER 30
BULLS 33
INSTANT REPLAY
TIME OUT
NBA
JOHN MADDEN
BULLS VS BLAZERS AND THE NBA PLAYOFFS
NHLPA HOCKEY 93
JOHN MADDEN FOOTBALL '93
PGA TOUR GOLF
EA SPORTS ELECTRONIC ARTS PRESENTS
NBA es una marca registrada de NBA Properties, Inc. Las insignias ilustradas del equipo individual de NBA son marcas registradas, propiedad exclusiva de los equipos correspondientes, y no deberán ser reproducidas sin previo consentimiento por escrito de NBA Properties, Inc.
National Hockey League Players Association y el logotipo de NHLPA son marcas registradas de NHLPA, utilizadas bajo licencia por Electronic Arts.
John Madden Football '93 y EA Sports son marcas registradas de Electronic Arts.
PGA TOUR es una marca registrada.
Sega y Mega Drive son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd.

ORES... EN EL JUEGO.

NHLPA

TOCCHET ROENICK ROY YZERMAN BOURQUE MOOG LAFONTAINE LEETCH

AS REPETICIONES.

INSTANT REPLAY

Paul Azinger

Hole #2 $20,000 Stroke 1 Par 4 Distance 372 yds. Club-Driver

PGA TOUR

EA SPORTS te proporciona más acción con los juegos de deportes de más venta en el mundo.

Contra verdaderos ases, en campeonatos reales, y bajo condiciones auténticas.

¿Quieres arriesgarte con Malone's In-Your-Face Jam, o con Rice's 360 Slam? Prueba los Bulls contra los Blazers y Playoffs NBA®.

O patina con los campeones en el fascinante y veloz NHLPA™ Hockey '93. Aquí tienes tu oportunidad. Goles más rápidos y con más flexibilidad, tiros impresionantes contra barrera y colisiones derrumbantes que te harán llorar, no te lo van a poner nada fácil.

¿Quieres ver lo que pasa cuando atacas a un zaguero con un placage alto, o le das un cabezazo a un Lineman que pesa 130 Kilos, o bloqueas a uno de la defensa con un Shoestring Catch? Todo esto y mucho más, en John Madden Football™ '93.

Lánzate con PGA TOUR® Golf II en tres campos locamente difíciles. Y prueba tus nervios en un juego contra los mejores del mundo. Observa cada hoyo desde todos los ángulos con la nueva técnica de enfoque de hoyos. Prueba los nuevos tiros "fade" y "draw", y experimenta tus mejores, y tus peores, jugadas en glorioso tecnicolor.



Distribuido por: Sega Consumer Products, c/Fortuny, 39, 28010 Madrid, Tel: (1) 319 2288

ENTREVISTAMOS AL CREADOR DE FLASHBACK EN MEGADRIVE, PAUL CUISSET



«FLASHBACK HA SIDO REALIZADO EN EL DOLOR»

Año y medio de trabajo, un equipo de diez personas altamente cualificadas y grandes esfuerzos hicieron posible Flashback, el cartucho más innovador y apasionante para la Mega Drive. Paul Cuisset, estandarte de este proyecto, nos ha explicado en exclusiva todo los detalles del juego de moda, con permiso del Street Fighter II.

Cada vez que Paul Cuisset mueve un dedo, medio imperio de ordenadores y el otro medio de consolas lo siente, lo nota. Este hawaiano, de Samoa para ser exactos, tiene algo en la imaginación, en la cabeza, en las manos, que trae en ascuas a los responsables de las casas de soft más importantes del globo. Es el hombre fuerte de Delphine Software, una de las compañías que está revolucionando el campo del videojuego, y es, además, uno de los seres más tímidos y con la mente más despierta del planeta. Ahora, vamos a conocerle un poquito más. A él, y a su juego.

Hobby Consolas: ¿Cómo surgió la idea de Flashback?

Paul Cuisset: *«Flashback es un programa con evidentes referencias cinematográficas. Películas como «Terminator 2» o «Desafío Total» son del gusto de nuestro equipo, y por eso hemos decidido añadir deliberadamente pequeños toques de estos filmes. De esta forma, guiñamos un ojo a los jugadores del mundo entero que, como nosotros, adoren este tipo de películas.»*

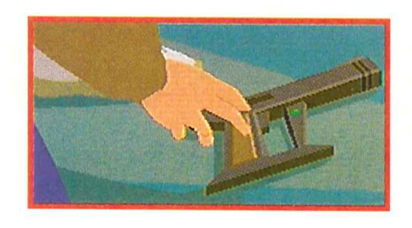


HC: Flashback es un cartucho muy innovador en el aspecto técnico ¿Podrías hablarnos de los pasos seguidos en animaciones, gráficos...?

PC: *«Los polígonos, el «modo sprite» y el «rotoscope» han sido las técnicas elegidas para desarrollar Flashback. Me gustaría hablar un poco de cada una:*

Polígonos: Contrariamente a lo que la gente cree, Flashback utiliza poco la técnica de los polígonos. Concretamente, en las secuencias de presentación y en las escenas animadas intermedias, lo que significa alrededor de un 10% del juego. El resto se ha llevado a cabo a partir del modo gráfico Bit-map, un sistema muy tradicional de trabajo que tiene sus ventajas -es fino al ojo y muy fácil de desarrollar- y sus inconvenientes -lentitud en las animaciones-. En este sentido, se han utilizado dos procesos para acelerar la velocidad de las animaciones: la programación en modo sprite, que ahora veremos, y la utilización en algún caso de polígonos.

Modo Sprite: Es la técnica utilizada en el 90% del juego. El proceso es el siguiente:



cada una de las pantallas está compuesta de una paleta de pequeños puntos, ensamblada de diversas formas para componer una imagen. Cambiando la composición de la paleta, podemos crear nuevas imágenes y decorados.

Rotoscope: Es una técnica inventada y explotada por Walt Disney para los clásicos del dibujo animado. Se trata de filmar a los actores, para después dibujar imagen por imagen las animaciones de los personajes ficticios inspirados en los actores. Para Flashback se han filmado decenas de movimientos en cámaras S-VHS, que posteriormente se han animado a 25 imágenes por segundo. Cuando hay muchos enemigos en pantalla, la animación baja de frecuencia para mantener la velocidad del juego. A modo de comparación, os diré que los dibujos animados japoneses se mueven a 7 imágenes por segundo.»

HC:¿Por qué Flashback ha sido diseñado para la Mega Drive?

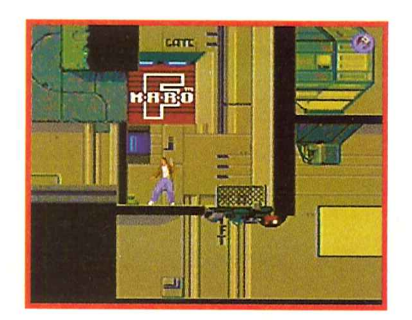
PC: *«Porque es una buena máquina, así de simple. En todo caso, es muy posible que en breve tiempo podamos jugar a Flashback sobre otra consola, pero aún no puedo deciros nada.»*

«Flashback vendió 140.000 copias el primer día que salió a la venta en EEUU. Ahora, su salida en Europa es febrilmente esperada.»

HC: Y ya que estamos con el tema Mega Drive, cuéntanos qué ventajas y problemas habéis encontrado en la máquina a la hora de trabajar con ella.

PC: *«El único problema con el que hemos tenido que batallar ha sido la memoria. En ciertos momentos, nos hemos visto un tanto apurados ante el número de enemigos o la riqueza de los gráficos, a causa precisamente de la falta de memoria. Pero finalmente hemos podido solucionarlo. Respecto a las ventajas, son muy numerosas. La máquina es bastante rápida y los coprocesadores están muy bien estudiados. Total, que hay que tener mucha imaginación para llegar al límite de sus posibilidades.»*





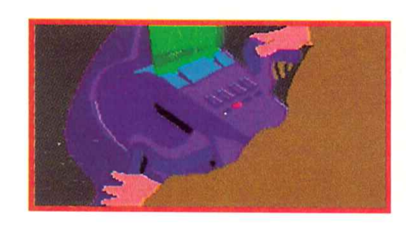
«Es difícil para mí tener un poco de tranquilidad. Voy a tope con lo que trae el futuro, y prefiero no mirar hacia atrás.»

HC: Lo que es indudable es que Flashback es un proyecto que ha necesitado muchas horas y esfuerzo por parte de todos para que pudiera ver la calle, ¿compensa tanto trabajo?

PC: *«Flashback ha sido realizado en el dolor. Hemos ensayado un montón de ideas y hemos tenido que deshechar muchas otras para conservar la esencia del juego, lo estrictamente necesario para tener al jugador en todo momento con la respiración cortada.»*

HC: Una pregunta un tanto delicada, ¿el parecido entre Flashback y Another World, de Virgin, es sólo casual?

PC: *«Bueno, Flashback y Another World son juegos muy diferentes. Mientras que el cartucho de Virgin es enteramente poligonal, Flashback no utiliza esta técnica más que para las fases no interactivas, las que explican el desarrollo del programa (ya sea en la demo o en escenas intermedias). Por otra parte, el concepto de desarrollo de la idea y el estilo artístico son también radicalmente diferentes. Los dos juegos utilizan el rotoscope, técnica desarrollada por Walt Disney, pero como podrá comprobar todo el mundo, una vez transcurridos los primeros treinta segundos, éstos serán los únicos puntos en común.»*



HC: Hay rumores que apuntan que ya se está trabajando en la segunda parte de este juego, ¿qué hay de cierto en ello?

PC: *«Aunque no puedo desvelaros nada concreto aún, os diré que, en efecto, se está trabajando en una serie Flashback.»*

«THE FLASHBACK TEAM»

PAUL CUISSET: Programador y jefe de proyecto. Se ha ocupado de títulos como «Operation Stealh», «Future Wars» y «Cruise for a Corps», todos ellos para Delphine.

EQUIPO DE PROGRAMACIÓN:
Renoist Aron
Phillippe Chastel
Thierry Gaerthner
Frederic Savoir

GRÁFICOS:
Paul Cuisset

EQUIPO GRAFISMOS:
Patrick Daher
Thierry Levastre
Denis Mercier
Thierry Perreau
Christian Robert
Fabrice Visserot

MÚSICA:
Jean Baudlot
Fabrice Visserot
Fabrice Gesqua

SONIDO F/X:
Reonist Aron
Phillippe Chastel
Paul Cuisset
Fabrice Visserot

seguro



1.000 MOCHILAS
BACK PACK

150 COLECCIONES
DE PINS





2.000 CAMISETAS

y sorteo de ...



30 MINICADENAS



20 BICICLETAS
MOUNTAIN BIKE

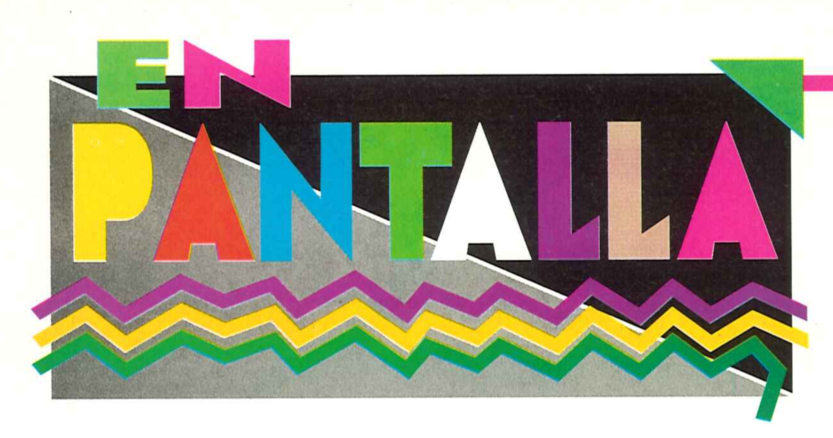


10 TELEVISORES 14"

te esperan !

SEGA

*Serán válidos todos los títulos, excepto los siguientes: Mickey Mouse II Land of Illusion (M.S.); Batman Returns (M.S.); James Bond 007 The Duel (M.D.); Global Gladiators (M.D.-M.S.-G.G.); Flash Back (M.D.); Streets of Rage (M.S.); Street Fighter II (M.D.); Battle Toads (M.S.); Cool Spot (M.D.); Jungle Strike (M.D.).



FROM CONSOLANDIA

BY Juan Carlos García

Endiablados amigos:

Reniego del ánimo fatal que tenía el mes pasado y me lanzó a la aventura de las consolas con la moral a punto... a punto para que me dé un infarto.

• **Capítulo 1: SEGA**. Si entre los meses de Abril y Agosto os servís en el desayuno unos cereales **Kellogs,** estáis de suerte, porque **1.500 consolas Sega, entre Mega Drive y Master System, y 1.500 cartuchos de Sonic 2** han sido puestos a disposición de la marca alimenticia para llevar a cabo una de esas promociones que nunca se olvidan.

• Más Sega. Hay un jueguecillo para **Mega CD** rondando por esos países de Dios que parece ser lo nunca visto en animaciones, gráficos y perspectivas. Se llama **Siltheed** y por las fotos que hemos visto promete dejar a StarWing un tanto pasadete. ¡Ah, va de naves, aviones y esas cosas y tiene lugar en un escenario muy bélico!

• Esta va de **datos ecónomicos.** La facturación de Sega durante el último ejercicio fiscal **superó en un 329% a la ya exitosa de la campaña pasada.** Me ahorro las cifras porque os dejarían helados. ¡Pero no sabéis lo que mueve el videojuego, chicos!

• **Capítulo 2: Nintendo.** Ardo en deseos de admirar la versión definitiva de **Sensible Soccer para Super Nintendo.** No dudo de que **el mejor programa de fútbol de la historia** tenga su réplica en una de las mejores consolas, pero, por si me quedan dudas... hay que asegurar.

• Felicito a la juguetera compañía **Diset.** Hace un par de días llegaron a mis manos unos cuantos folletos en los que se me anunciaba el lanzamiento inminente de **Home Alone, Bubble Ghost y Barbie para Game Boy, y Super Battle Tank para Super Nintendo.** Bienvenidos al mundillo.

• Tirón de orejas con algo de rabia a los otrora genios de **Electronic Arts.** Aunque sus obras en **Mega Drive** sean de lo mejorcito que se puede ver, en **Super Nintendo** se están luciendo. Vale, Desert Strike es también toda una proeza, pero lo de **Bulls Vs Blazers, John Madden y PGA Tour Golf...** Muy, muy mejorable. La próxima a espabilar, please.

• Capítulo 3: **Asuntos variados.** Respuesta al follón que se ha organizado con **el truco de Street Fighter II** publicado en el pasado Hobby Consolas. Efectivamente, el truco **no funciona.** Lo sentimos, alguien nos ha colado un gol por la escuadra. Pero os prometemos que es la antepenúltima vez que sucedede una cosa así (el responsable ya ha sido deportadoa Siberia). Mil perdones a todos, en especial al **Club Nintendo de Erbe:** cartas, faxes y el teléfono todo el día en danza. Lo de la difusión radiofónica por el programa Game 40 de la SER del mismo truco... eso ya es otra historia.

SEGA, CON EL DEPORTE



Sega, dispuesta a consolidar su posición entre la juventud, ha puesto en marcha una valiente carrera de sponsorización que incluye dos de los eventos deportivos más importantes de nuestro país: **la Vuelta Ciclista a España y el Grand Prix de Fórmula 1.**

En el caso del Grand Prix se ha aliado con la escudería **Williams-Renault,** mientras que en **la Vuelta Ciclista,** Sega entregará el **Premio a la Regularidad** y pondrá en marcha un trailer de dos pisos que acompañará a la comitiva durante todo el mes. Pero la cosa no acaba aquí, ya que a partir del 25 de abril se presentará en Madrid **una muestra de realidad virtual** en la que Sega participará en el apartado de **videojuegos** poniendo a disposición de los visitantes sesenta Mega Drives con sus respectivos complementos y otros tantos juegos.

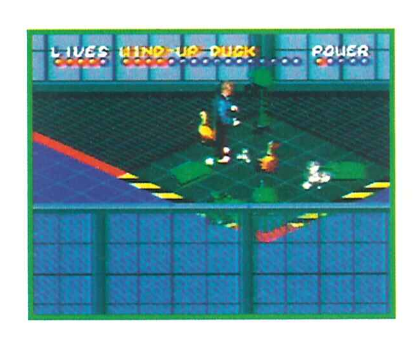
SÁCALE CHISPAS A TU CONSOLA





La compañía norteamericana **Beeshu** sigue en su línea de hacernos jugar más y mejor gracias a su gama de periféricos para las consolas de **Sega y Nintendo**. Así, ha lanzado al mercado estadounidense el **Scorcher**, un auténtico supermando, y el **Snapper,** una máquina que multiplicará tu potencia y rapidez de fuego. Dos interesantes pads que, de momento, no están disponibles en nuestro pais.

TOYS: UNOS JUGUETES DE ARMAS TOMAR



Williams es el protagonista de **Toys**, un cartucho peligrosamente divertido que pronto se hará un hueco en vuestras **Mega Drive y Super Nintendo**. Globos de agua, pistolas de cacahuetes, patos saltarines y paquetes sorpresa serán algunos de los divertidos elementos que formarán parte de este juego.

El enemigo está armado...

LICENSED BY

SUPER SWIV

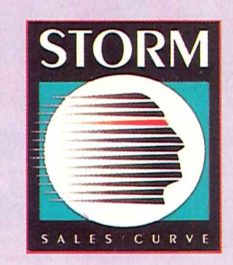
SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

STORM SALES CURVE

Original Nintendo Seal of Quality™

Arcade

Elige entre un helicóptero de guerra o un jeep blindado y prepárate para entrar en el territorio enemigo como parte de las tropas de asalto de élite de SPECIAL WEAPONS INTERDICTION VEHICLES. Lucha contra helicópteros, tanques, peces voladores mecanizados, grandes instalaciones armamentísticas y mucho más en este juego de tiros de desplazamiento vertical. Pero, estate atento, el enemigo está armado con el último grito en armamento, incluyendo el mortífero misil teledirigido SILKWORM IV.

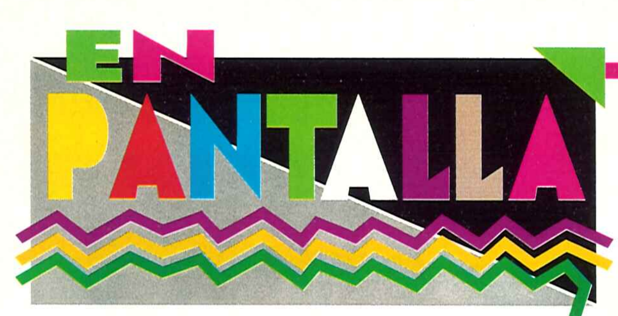


LICENSED BY
Nintendo®



¡Prepárate para luchar!

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40



BOB: UN ROMEO DE OTRA GALAXIA



Un amante espacial es el protagonista de **The Adventures of BOB**, un nuevo cartucho que está a punto de hacer su aparición en **Super Nintendo** y **Mega Drive.** Nuestro amigo tiene una cita amorosa en el extremo opuesto de la galaxia, pero en su camino ocurre un imprevisto y un asteroide le obliga a aterrizar en el planeta Goth. Allí le espera una multitud de alienígenas que intentarán hacerle la vida imposible. Y a ti, divertida.

NUEVA MISIÓN ANTI DROGA



Está visto que las fuerzas del bien no pueden descansar nunca. Nada más derrotar a Saddam Hussein en Desert Strike, ahora se tendrán que enfrentar a los magnates de la droga en un terreno que éstos conocen a la perfección: la selva amazónica. Este es el argumento de **Jungle Strike,** el primer juego de **16 megas que Electronic Arts** va a producir para **Mega Drive.**

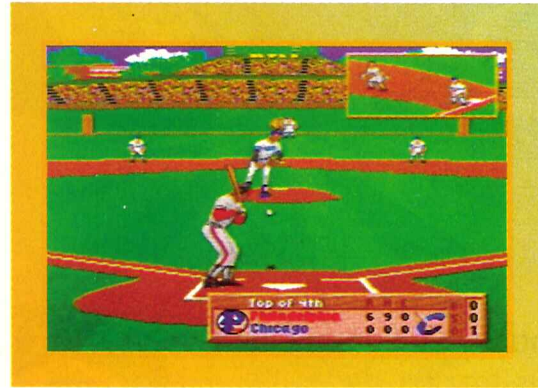
Helicópteros Commanche, aviones invisibles, bombas, misiles y, sobre todo, mucha acción, esperan en un juego que promete ser una auténtica "explosion" de diversión.



DOMARK "INVADE" LAS CONSOLAS SEGA

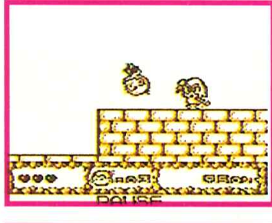
La firma británica **Domark** prepara una invasión jugable en toda regla que empezará en breve con **International Rugby** para **Mega Drive,** -el primer simulador de este duro deporte-, y que seguirá con títulos como **Mig 29,** -**un simulador** con el que podréis disfrutar de todos los adelantos de este tipo de programas: gráficos vectoriales, scroll en 3-D, un completo cuadro de mandos, etc...-, la penúltima versión de **Paper Boy 2** para **Mega Drive**, que trasladará nuevamente a vuestras consolas las peripecias del popular repartidor de periódicos, **Steel Talons** un excelente simulador de helicóptero con el que surcaréis a toda velocidad espectaculares paisajes en vuestras **Mega Drive**, y, por último, las versión de **Desert Strike** para la **Master.**

ACCOLADE ES ESPECTÁCULO



La genial compañía americana nos tiene reservados **tres nuevos simuladores deportivos** con los que tiene la sana intención de arrasar en **Mega Drive.** Tan sólo os diremos los nombreS. El resto, ya os lo podéis ir imaginando... **Al Michael Announces Hardball III, Summer Challenge y Jack Nicklaus' Power Challenge Golf**. Con unos nombrecitos así... el éxito parece más que asegurado.

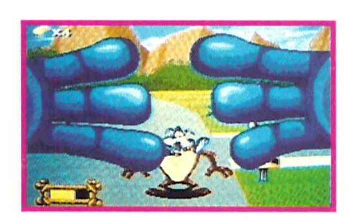
EL HÉROE DE NEC EN GAME BOY





La carismática mascota de **NEC,** el simpático **PC Kid** llega ahora a la portátil de Nintendo para que sus usuarios puedan disfrutar de sus prehistóricas aventuras.

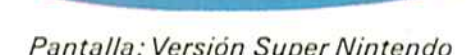
Este simpático cabezón es conocido en los USA como **Bonk** y parece problable que aquí nos llegue bajo el apodo de **B.C. Kid,** eso sí, sin perder una pizca de su simpatía y la enorme jugabilidad que le ha hecho famoso.No se sabe la fecha de este esperado lanzamiento, pero esperamos no tardar mucho en poder disfrutar de su compañía.



TAZ SE VA A LA SUPER NINTENDO

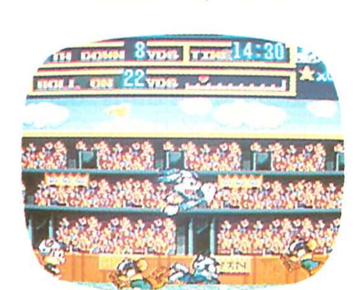
Tras su paso triunfal por Mega Drive, el voraz Taz ahora llega a la **Super Nintendo** con más apetito que nunca en una nueva versión de **Tazmania**. Todos recordaréis esos torbellinos y laa graciosa forma de zamparse a sus enemigos que hicieron de Taz uno de los personajes más originales del mundo de las consolas. Pues bien, todo eso y mucho más os espera en este nuevo cartucho, que presenta **un auténtico despliegue en cuanto a efectos de animación y sonido.** Atentos.

Atrévete con los Tiny Toons



Pantalla: Versión Super Nintendo

Ya puedes disfrutar de otro fantástico videojuego de Konami para las tres consolas de Nintendo: Game Boy, Super Nintendo y NES.
Un magnífico título para jugar con Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton y muchos más. ¡Con gran calidad de gráficos y sonido de primera!
Tiny Toon Adventures.
La nueva dimensión para tu consola de videojuegos.
!Alucinante!



Pantalla: Versión Super Nintendo

- Originalidad: 8
- Gráficos: 9
- Animación: 9
- Sonido: 8
- Valoración Global: 9







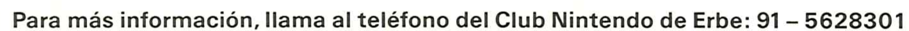




Pantalla: Versión Super Nintendo







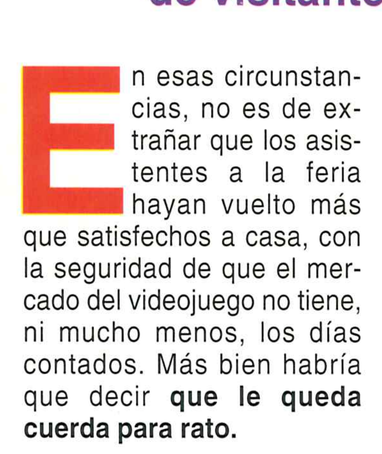
Para más información, llama al teléfono del Club Nintendo de Erbe: 91 – 5628301





Los pasados días 4, 5 y 6 de abril tuvo lugar en Londres la gran feria europea del videojuego: el ECTS, que reunió una vez más a todos los grandes fabricantes de juegos para consolas y ordenadores. Y no sólo a ellos, sino a un público que año tras año demuestra su interés por las novedades de este mercado, y que en esta edición superó su récord de visitantes.

ECTS
LA FERIA DE LAS NOVEDADES



En esas circunstancias, no es de extrañar que los asistentes a la feria hayan vuelto más que satisfechos a casa, con la seguridad de que el mercado del videojuego no tiene, ni mucho menos, los días contados. Más bien habría que decir **que le queda cuerda para rato.**

Avances tecnológicos

Prueba de ello es **la gran cantidad de innovaciones tecnológicas** que están renovando el panorama de los juegos para consola, lo que hace que a un gran juego le siga otro aún mejor. En este sentido, se esperaban con una gran expectación todos los productos para la nueva máquina de Sega: **el Mega CD**, y podemos decir que los aficionados **no han quedado decepcionados.** La propia Sega, consciente del buen momento que atraviesa, se ha limitado a exhibir unas cuantas demostraciones de juegos, **dejando que sus fabricantes "hablen por sí mismos".** ¡Y vaya si han hablado! En el caso de **Virgin,** podemos decir que la firma británica lo ha hecho en voz muy alta, supliendo en cierto modo la escasa presencia de **Electronic Arts,** y presentando 14 títulos que aparecerán de aquí a fin de año.



Zool Quedaos con el nombre porque este simpático animalejo de Gremlin está llamado a ser uno de los grandes héroes de Sega.

Por lo que respecta a **Nintendo**, también ha sabido despertar la atención del público gracias a las **grandes novedades tecnológicas que incorpora en sus cartuchos.** Entre ellas, sobresale el **chip Super FX,** que permite la presentación de asombrosos gráficos en tres dimensiones. En este sentido, la firma **Elite** ha anunciado su disposición a convertirse en el primer fabricante que incorpore el nuevo artilugio, empezando por el **Super Racing FX**, de próxima aparición.

Otra de las compañías destacadas fue **Sony**, que en su primera participación en el ECTS hizo **un alarde de espectacularidad,** mostrando sus últimas novedades y sus próximos cartuchos que, sin duda, darán mucho que hablar en los meses venideros.

Una familia que crece

Por otra parte, **tanto Sega como Nintendo** se pueden felicitar por **la contratación de nuevos fabricantes** para sus respectivas consolas. Los casos más significativos en este sentido son los de **Gremlin y Tecmagik.**



SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario. Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario. Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora. La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...

LLEGA SUPER MARIO LAND MULTIPLICADO POR 2

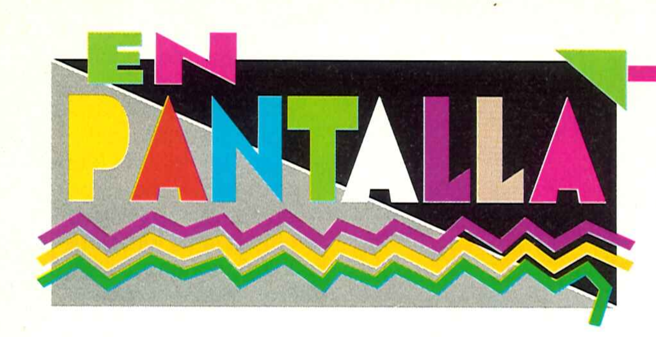
Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2. El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música. ¡Vaya título!

GAMEBOY™ Nintendo

ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46



El ambiente que rodeó a la feria fue extraordinario en todo momento, y los stands rebosaron colorido y originalidad.





La compañía Electronic Arts se llevó el premio a la Productora del Año, y Street Fighter II, como era de esperar, el del mejor juego.

La primera ha firmado un acuerdo con Sega para producir juegos para sus tres consolas. Frutos de esta unión serán los lanzamientos de **Zool** (Mega Drive, Master System y Game Gear) y **Madness -House of Fun** (Mega Drive). El primero está destinado a ser uno de los juegos más innovadores del año, mientras que el segundo es un homenaje a este célebre **grupo musical** que ha regresado a los escenarios.

En cuanto a la otra empresa líder, **Nintendo,** ha recibido con los brazos abiertos a **Tecmagik,** una compañía que trabajaba exclusivamente para Sega, y que va a iniciar su andadura en Super Nintendo y Nintendo con el lanzamiento de una versión de **Andre Agassi Tennis** para esas consolas. También realizará el primer juego de una serie dedicada al popular actor **Steven Segal,** que lleva por título el nombre de esta gran estrella de las películas de artes marciales.

En Londres se dieron cita compañías de todo el mundo para mostrarnos los juegos que más sonarán a lo largo del año.

Los "Oscars" del juego

Durante la celebración del ECTS tuvo lugar la concesión de **los premios anuales de la industria del videojuego,** en una ceremonia que se podría considerar como la entrega de los "Oscars" del sector. El acontecimiento tuvo lugar en la noche del 4 de abril en el famoso club Limelight de Londres. En la votación participaron los especialistas de más de 70 revistas del mundo **(incluida Hobby Consolas).**

El premio a la **Productora del Año,** el más prestigioso de todos, fue a parar a **Electronic Arts,** mientras que **Street Fighter 2** se llevó, tal como anunciaban todos los pronósticos, **el premio al Mejor Juego del Año.**

La feria de los personajes

Una tendencia que cada vez se va extendiendo más, es la de **crear personajes carismáticos,** capaces por sí solos de simbolizar una compañía. En esta línea, **Ocean** ha anunciado el próximo lanzamiento de **Mr. Nutz para Super Nintendo,** con lo que Mario tendrá que arrimar el hombro si quiere continuar siendo la súper mascota de Nintendo.

Otros personajes que traerán cola en los próximos meses son **Alfred Chicken de Mindscape, Puggsy de Psygnosis y Sparkster de Konami.** Como veis, Sonic y compañía también van a tener a partir de ahora unos dignos competidores.

Por último, debemos destacar el maravilloso ambiente que reinó en todo momento, al que contribuyó el gran colorido de los stands e incluso los disfraces de algunos expositores (pollos recién salidos del cascarón incluidos). En cualquier caso, el próximo mes os informaremos más detenidamente de todo lo sucedido en esta feria.



A pesar de estar abierta sólo al profesional, el ECTS ha obtenido una cifra récord de visitantes, -más de 5.000-, lo que indica que el cada vez existe un mayor interés por los videojuegos.

Cuando la realidad se confunde con la imaginación.
Cuando el miedo es un simple eslabón en el espacio.
Cuando el futuro es cuestión de suerte.

FLASHBACK

ESTE JUEGO ES DE OTRO MUNDO

DISPONIBLE EN TU MEGA DRIVE

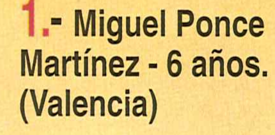
Cuando la realidad forma parte de la imaginación. FLASH BACK, una nueva dimensión en aventuras gráficas.
¡Ha llegado el ROTOSCOPING!. La técnica más avanzada y detallada en software de recreación.
Gráficos poligonales de ambientación sorprendente con total realismo y excepcional calidad.
Animación de los sprites con 24 movimientos por segundo.
Ambiente musical cautivador dominado por el suspense.
¡ESTO ES FLASHBACK!. Ciencia Ficción.
Año 2142 de nuestra era.
Abandonado en un extraño planeta, y con la memoria borrada artificialmente, has de regresar a la tierra para detener la invasión de las fuerzas mutantes enemigas.
FLASH BACK. 3 mundos, 6 niveles.... y más de 200 pantallas. ES OTRO MUNDO.



Unitros

GANADORES del CONCURSO DRAGON BALL

Simpáticos, originales, divertidos, alucinantes, geniales... no tenemos palabras para describir a los cientos y cientos de cómics que nos habéis enviado para participar en el concurso Dragon Ball. Sí, y ya sabemos que esto es lo que se dice siempre, pero, de verdad, nos ha resultado dificilísimo seleccionar tan sólo a cincuenta ganadores porque, sin duda, cualquiera de los dibujos recibidos hubiera sido merecedor de un premio. En cualquier caso, aquí están los cómics que, a juicio de la redacción y por diversos motivos, han sido elegidos como flamantes ganadores. Enhorabuena a todos y gracias por vuestra participación.

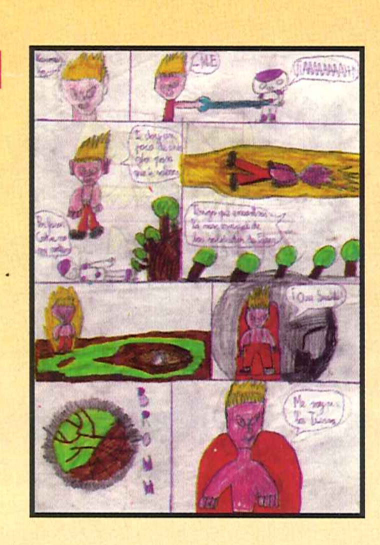


1.- Miguel Ponce Martínez - 6 años. (Valencia)

2.- Mª Romina Calvo Lorenzo - 14 años. (La Coruña)

3.- Javier Ponsoda Navarro - 15 años. (Alicante)

1



2



3



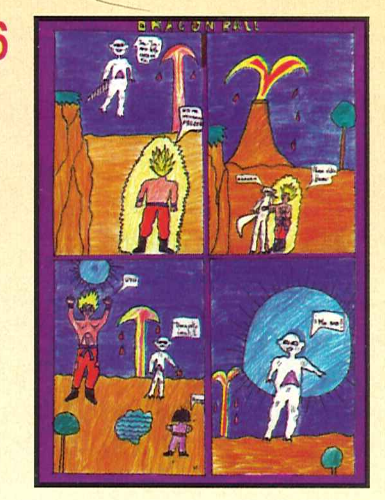
4



5



6



4.- Bruno Sellés Granados - 16 años. (Madrid)

5.- Juan Manuel Montiel Rodríguez - 12 años. (Sevilla)

6.- Paco Galindo - 10 años. (Córdoba)

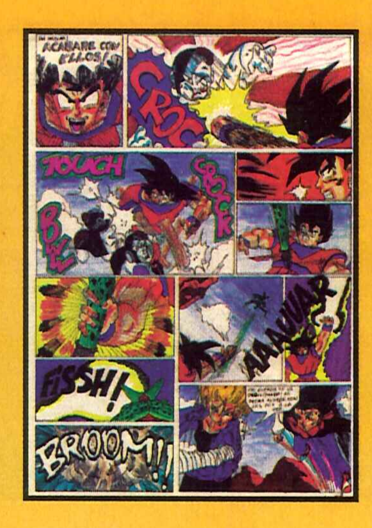
7



8



9



7.- Alberto Chánez Mesa - 14 años. (Barcelona)

8.- Victor Herranz Miota - 18 años. (Barcelona)

9.- José Rambla Cobos - 22 años. (Córdoba)

10.- José Miguel Enrique San José - 19 años. (Valladolid)

11.- Alain Agraz García - 12 años. (Vizcaya)

12.- Javi Fernández Fradua - 13 años. (VIZCAYA)

10



11



12



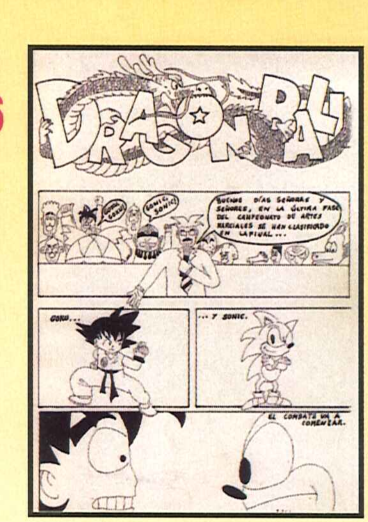
13



14



15



13.- Francisco Miguez Rios - 19 años. (Sevilla)

14.- Iker Martínez Gómez - 14 años. (Vizcaya)

15.- Eduardo Pañeda Murillas - 16 años. (Vizcaya)

16.- Ramón Iván Moreno Prieto - 15 años. (Madrid)

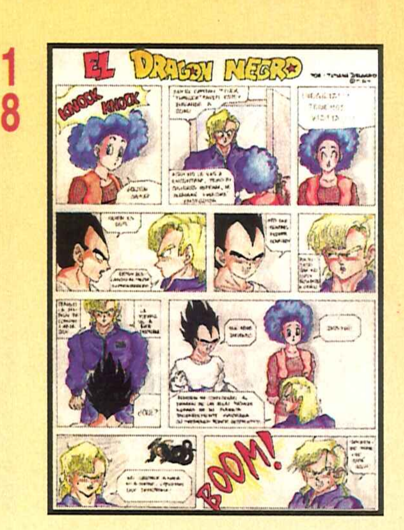
17.- Juan Antonio Zamora Fresneda - 18 años. (Vizcaya)

18.- Tatiana Delgado Yunquera - 17 años (Madrid)

16

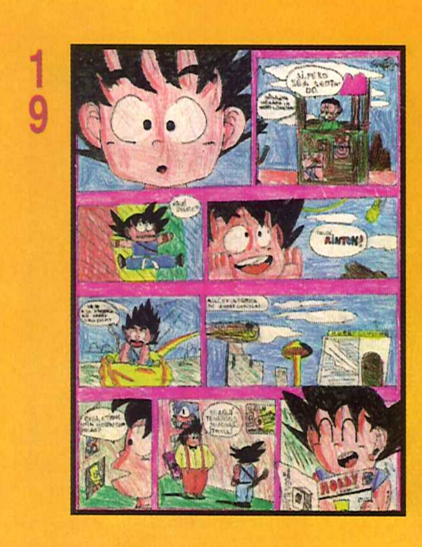


17

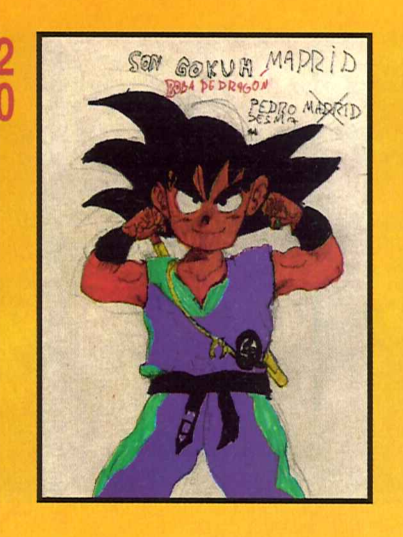


18

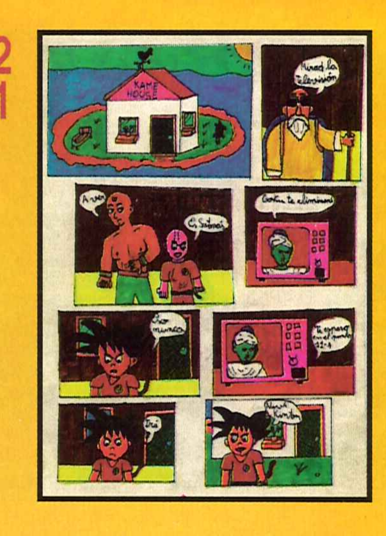
19



20



21



19.- Carlos Pérez Álvarez - 12 años. (Sevilla)

20.- Pedro Sesma Blanco - 8 años. (Madrid)

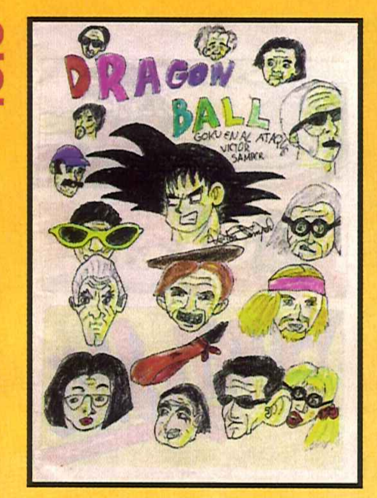
21.- Robert Sallent López - 10 años. (Barcelona)

22.- Victor Samper Barceló - 10 años. (Alicante)

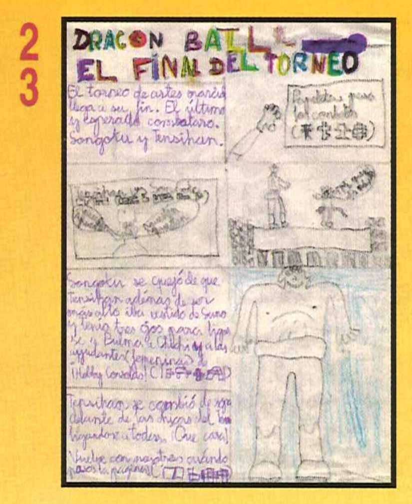
23.- Javier Ignacio Asenjo - 4 años. (Madrid)

24.- F. Adrián Blanca Méndez - 13 años. (Gerona)

22



23



24



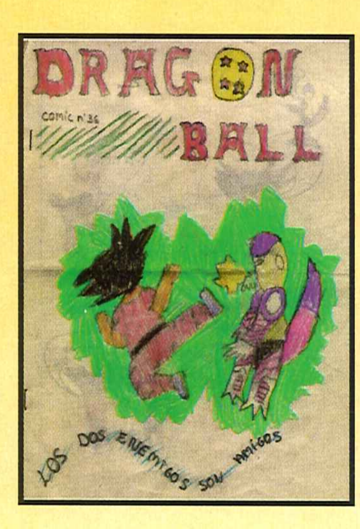
25



26



27



25.- Marta Piqué Chacón - 16 años. (Tarragona)

26.- Isabelle Fernández Caballero 13 años. (Murcia)

27.- Jordi Salido Cugat - 13 años. (Tarragona)

28.- Hasier Iñán Manzanares - 7 años. (Guipuzcoa)

29.- Jesús Pérez Sáez - 14 años. (Murcia)

30.- Javier Vergara García - 15 años. (Madrid)

28



29



30

31.- Alberto Arias Fernández - 14 años. (Lugo)

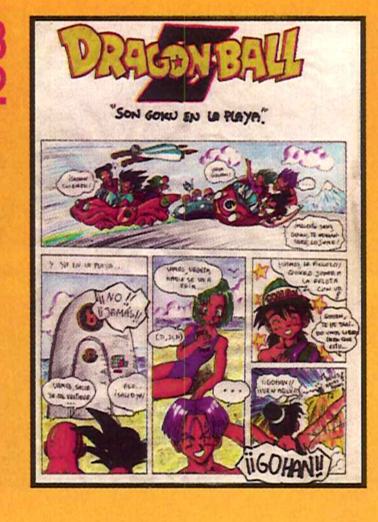
32.- Felipe Torrent Domínguez - 19 años. (Cádiz)

33.- M. Ángel y Fernándo Corella Montoya - 10 y 15 años (Madrid)

31



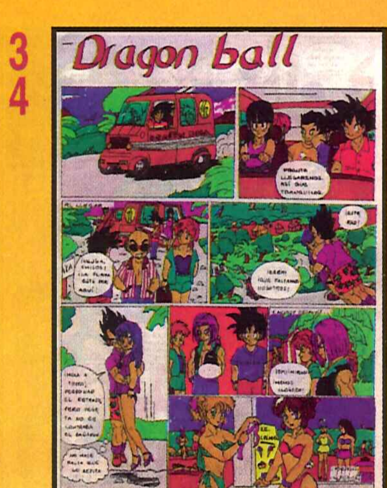
32



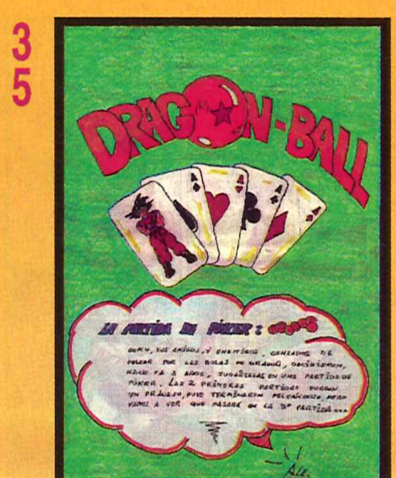
33



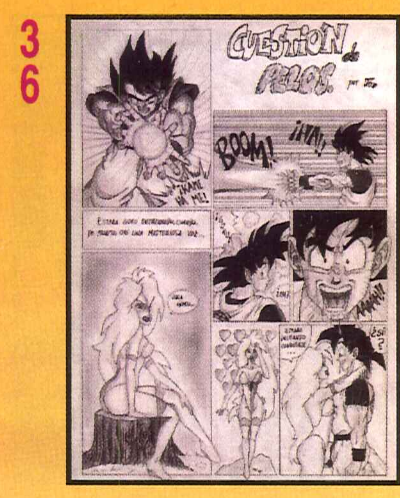
34



35



36



34.- Mª del Mar Minuesa Moya - 14 años. (Valencia)

35.- Alejandro García Prieto - 14 años. (Sevilla)

36.- David Fernández Gaínza - 17 años. (Madrid)

37.- Cristóbal Garrido Rodríguez - 14 años. (Madrid)

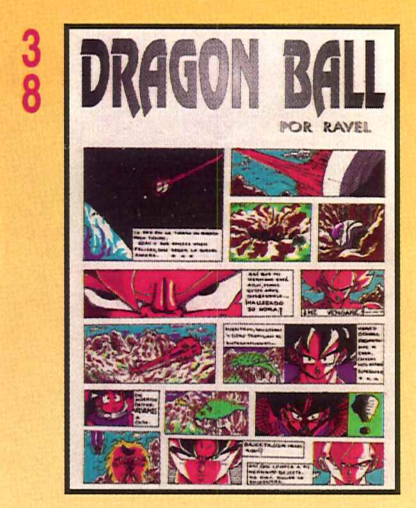
38.- Ravel Creixach Murcia - 14 años. (Castellón)

39.- Marta Alañón Ribas - 13 años. (Ibiza)

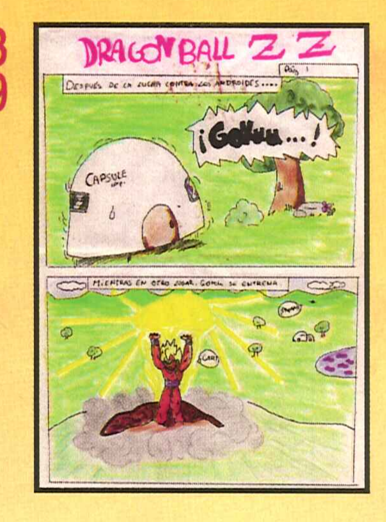
37



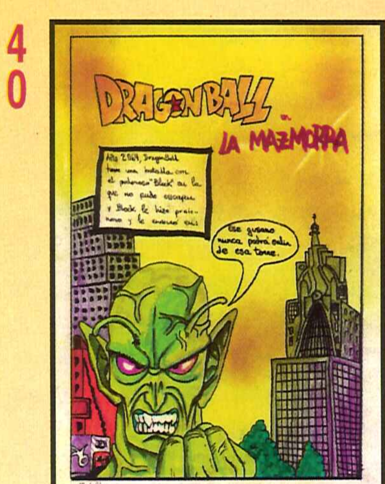
38



39



40



41



42

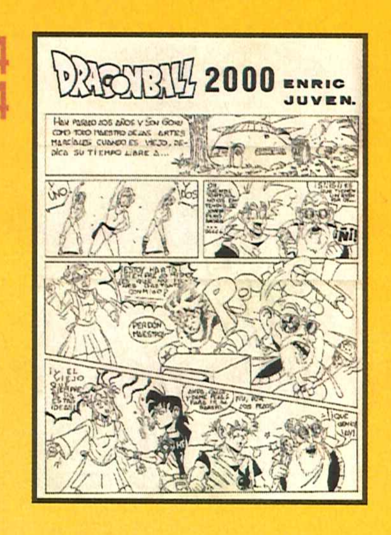


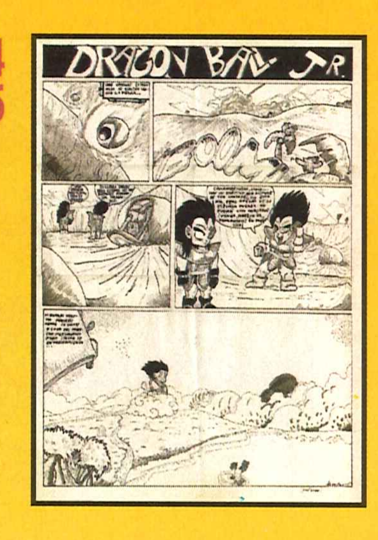
40.- Alejandro Mosterín Álvarez - 20 años. (Vizcaya)

41.- Enrique Blanco López - 15 años. (Madrid)

42.- José Antonio de la Cámara Sanchez - 25 Tacos. (Barcelona)







43.- Carlos Javier Olivares Sánchez - 15 años. (Madrid)

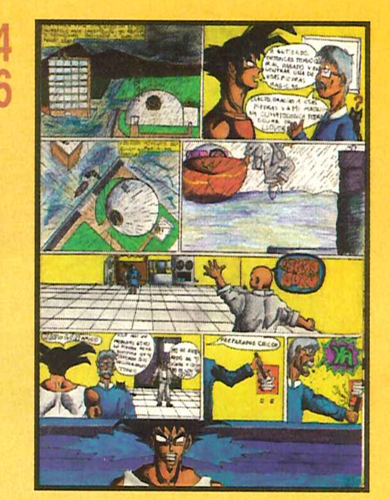
44.- Enrique Juvanteny Bañeres - 18 años (Barcelona)

45.- Alejandro Ruiz Galván - 14 años. (Málaga)

46.- Juan Pablo López Armenta - 14 años. (Madrid)

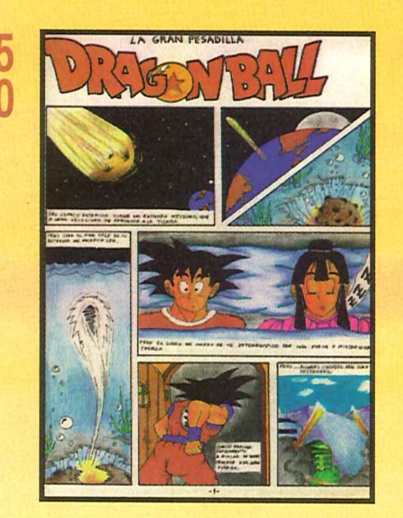
47.- José Diego Quignón Terrada - 17 años. (Cádiz)

48.- Raul Arnaíz Parrondo - 15 años. (Madrid)









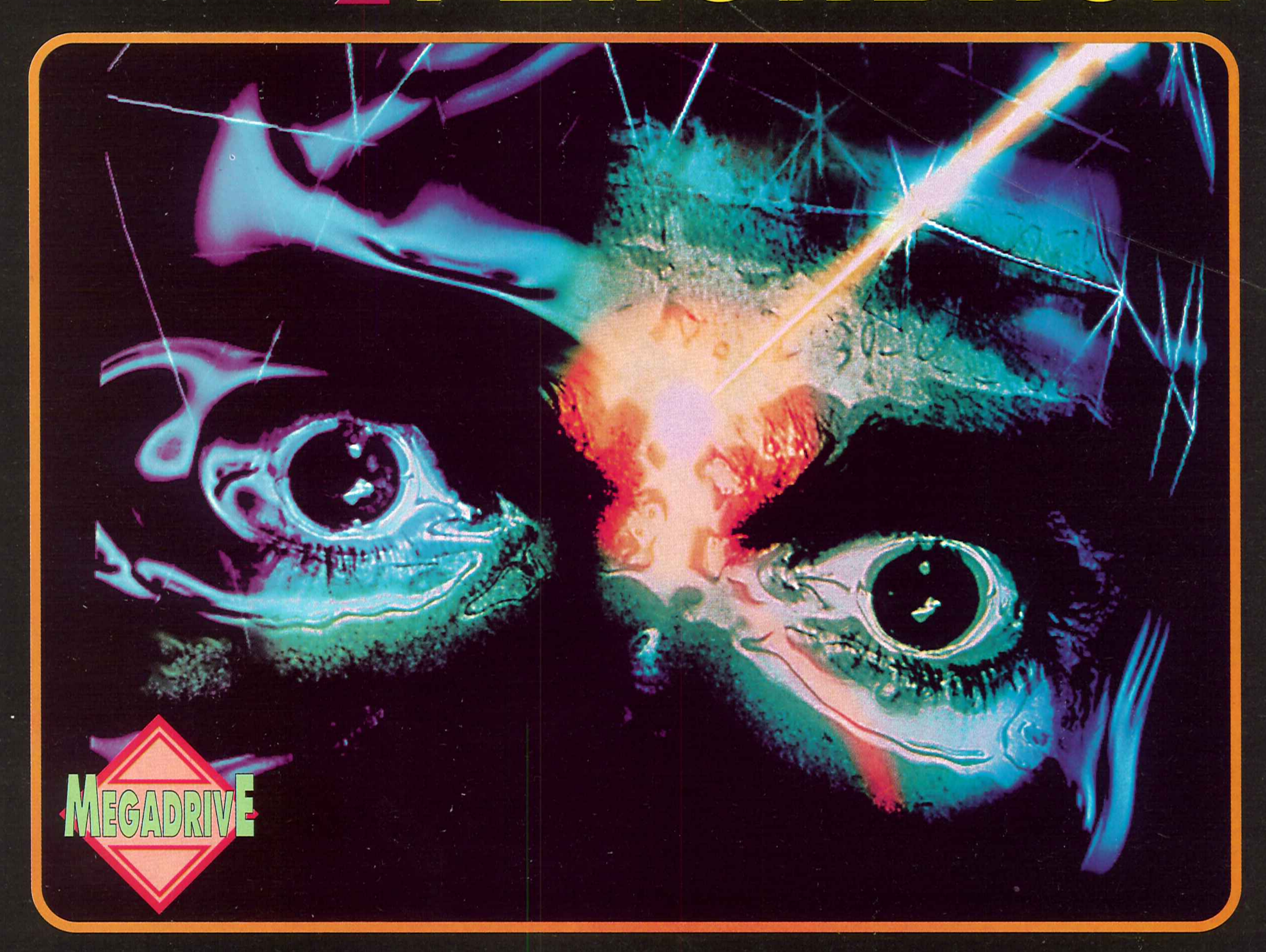
49.- Santiago García Berrocal - 23 años. (Madrid)

50.- Marcos Antonio Ramos Pavón - 15 años. (Cádiz)



Como habéis podido comprobar, la calidad de los dibujos ganadores es indiscutible. Lamentablemente, los consabidos "problemas de espacio" nos han impedido reproducir todos los cómics al completo, pero como hay algunos trabajos que realmente merecen la pena ser leídos, durante los próximos números os iremos ofreciendo una suculenta y divertida selección de los premiados. Atentos, pues, porque el tema de Bola de Dragón no ha hecho más que comenzar. Por cierto, ante las múltiples peticiones recibidas, no descartamos la posibilidad de organizar un segundo concurso Dragonball. Interesante ¿no?

FLASHBACK



EL VALOR DE UN RECUERDO

La materia: el todo y la nada de cuanto percibimos. A lo largo de la historia, multitud de hombres y mujeres han estudiado todo lo que rodea a la materia y los efectos que su destrucción provoca. Pero pocos han sido los que han alcanzado el éxito, al conseguir aislarla o conocer un poco más sobre ella. Conrad B. Hart, un sobresaliente científico, logró aislarla e incluso detectar sus anomalías. Y a causa de ello, quizás, se busco su propia ruina. Pero no nos precipitemos y vamos a contar los hechos desde su principio.

Después de largos años de estudio, Conrad había logrado inventar un analizador compacto molecular que, ajustado a la cabeza, permitía obtener análisis concretos acerca de las resonancias magnéticas de cuantas personas le rodeaban. Dotado de un cristal como los usados en realidad virtual, Conrad examinó a un gran número de individuos y fue anotando sus conclusiones.

La investigación transcurrió sin ninguna novedad... hasta que se encontró con un extraño sujeto. De apariencia normal, su constitución molecular era radicalmente distinta a la de los demás humanos. Su racional mente de científico le hizo creer que se ➤











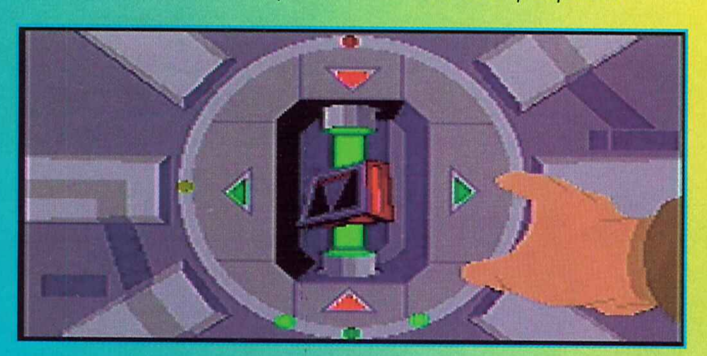



Los bloques de carga

Al principio del juego dispondrás de un escudo de protección que detendrá los proyectiles que vayan dirigidos hacia ti. Pero ten cuidado porque su poder no es ilimitado, y sólo soportará cuatro impactos; al quinto, serás hombre muerto. Para recargarlo antes de este fatal desenlace, debes encontrar cualquiera de los bloques de carga que se encuentran repartidos a lo largo del juego.

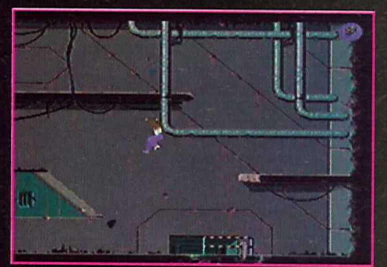


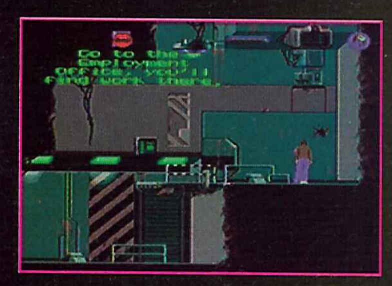
También será necesario que recargues, dentro de la primera fase, uno de los cartuchos de los guardias para poder pasar con éxito el puente de partículas. Podrás realizar esta operación todas las veces que quieras.

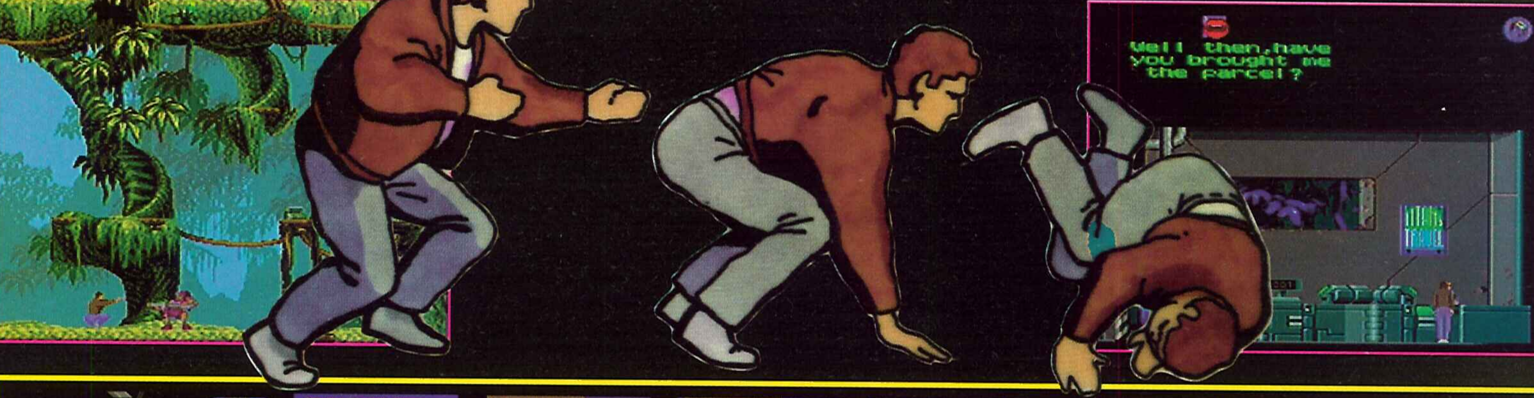
























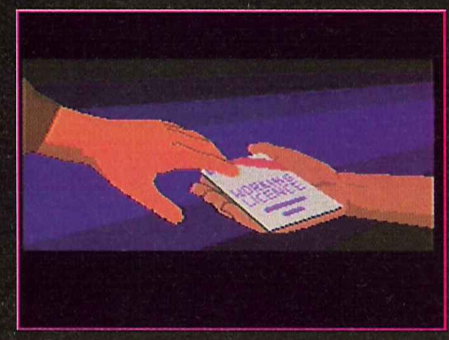




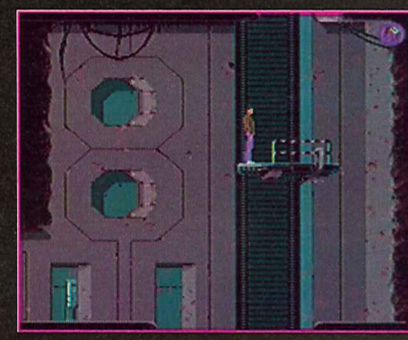
Consejos de un amigo

-Usa las piedras con cautela e inteligencia. Sirven para algo más que para espantar a los guardias.
-No debes tener miedo al vacío ni a los grandes saltos. Conrad es más ágil de lo que puedas imaginar.
-La munición de tu pistola es ilimitada, así que ... ¡dispara a todo lo que se mueva!
-Recupera el Holocube antes que nada. Con él podrás entender un poco más de qué va la "fiesta".
-El cinturón antigravedad es tu principal objetivo si quieres llegar sano y salvo a New Washington.
-Un último consejo: graba la partida siempre que puedas... la muerte acecha en todas las esquinas.

'En el Holocube está la clave de todo este misterio. El podrá mostrar a Conrad quién es en realidad.



La licencia de trabajo es la llave de acceso para poder moverse libremente por New Washington. Es imprescindible para poder conseguir un trabajo y dinero con el que salir de ese planeta.



trataba de un fallo aislado del aparato, pero a medida que las anomalías se producían con mayor frecuencia, el miedo y las dudas fueron invadiéndole.

Con el tiempo, las investigaciones le llevaron a un dramático descubrimiento: seres alienígenas estaban ocupando el puesto de personas de gran relevancia pública, en especial de políticos, militares y multimillonarios. Estos, dotados de una inteligencia superior, no se mantuvieron ajenos al hallazgo de Conrad, y una noche le raptaron, borraron su memoria y le internaron en un hospital psiquiátrico. Allí aguantó todo lo que pudo, hasta que vio la oportunidad de escapar... y la aprovechó.

Y aquí comenzará tu aventura. En medio de un entorno completamente desconocido, la selva artificial del planeta Titán, deberás representar el papel de un protagonista lleno de dudas acerca de sí mismo, que tiene a medio cuerpo de policía pisándole los talones. Tu primera misión será encontrar el Holocube, un ingenio holográfico con el que podrás conocer tu pasado y

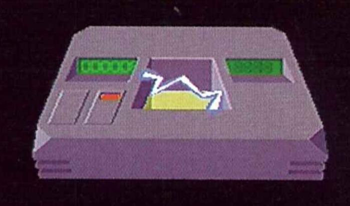


Si consigues el dinero suficiente, podrás participar en el concurso de televisión más violento de la historia. El premio: conservar la vida y un viaje con todos los gastos pagados a la Tierra.

La policía de New Washington es conocida por la contundencia con que se emplea. Su método es muy sencillo: primero disparan y después preguntan.



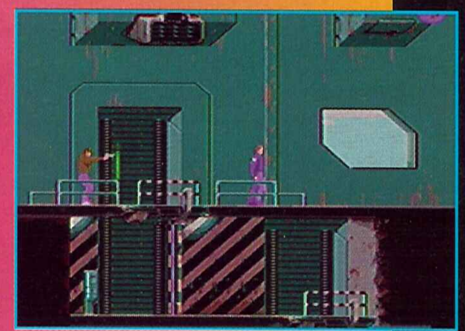


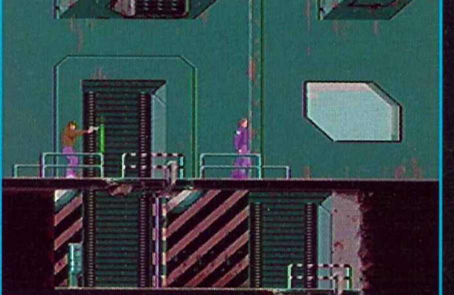


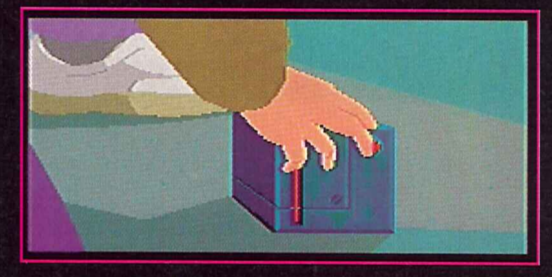


El escudo de fuerza

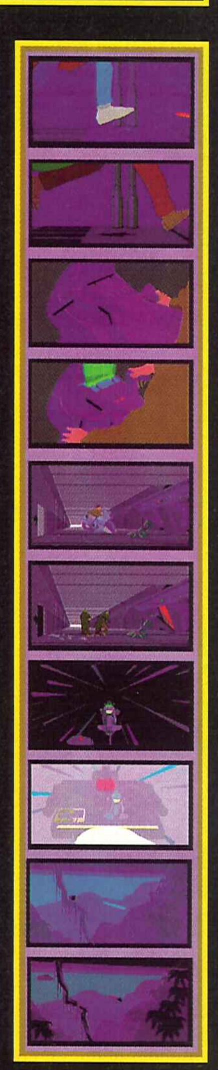
Un campo de fuerza te protegerá de los disparos enemigos. No es indestructible pero sí bastante breve, así que aprovecha su poder.



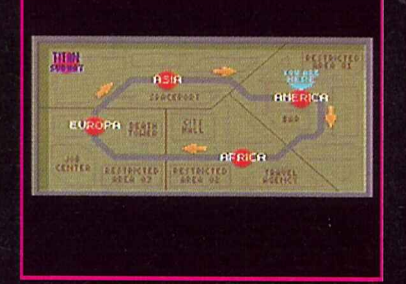






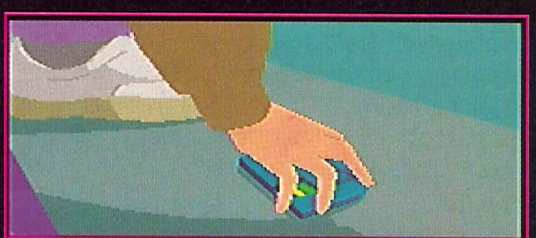


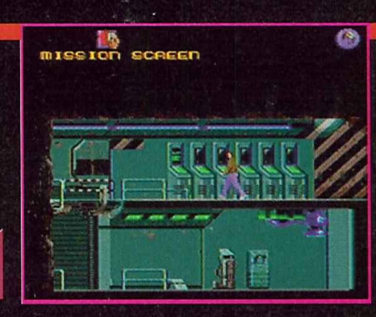








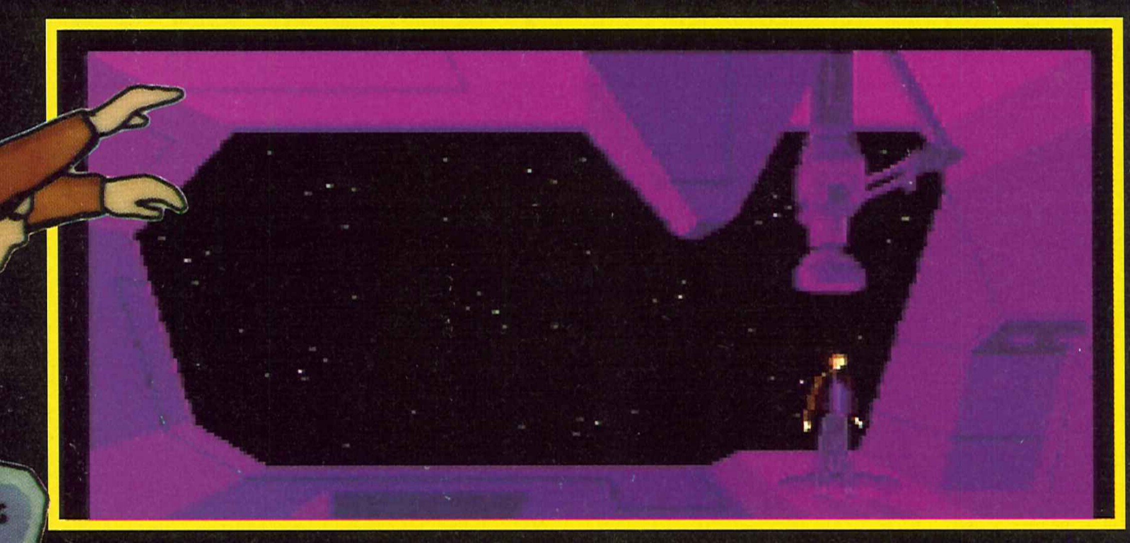




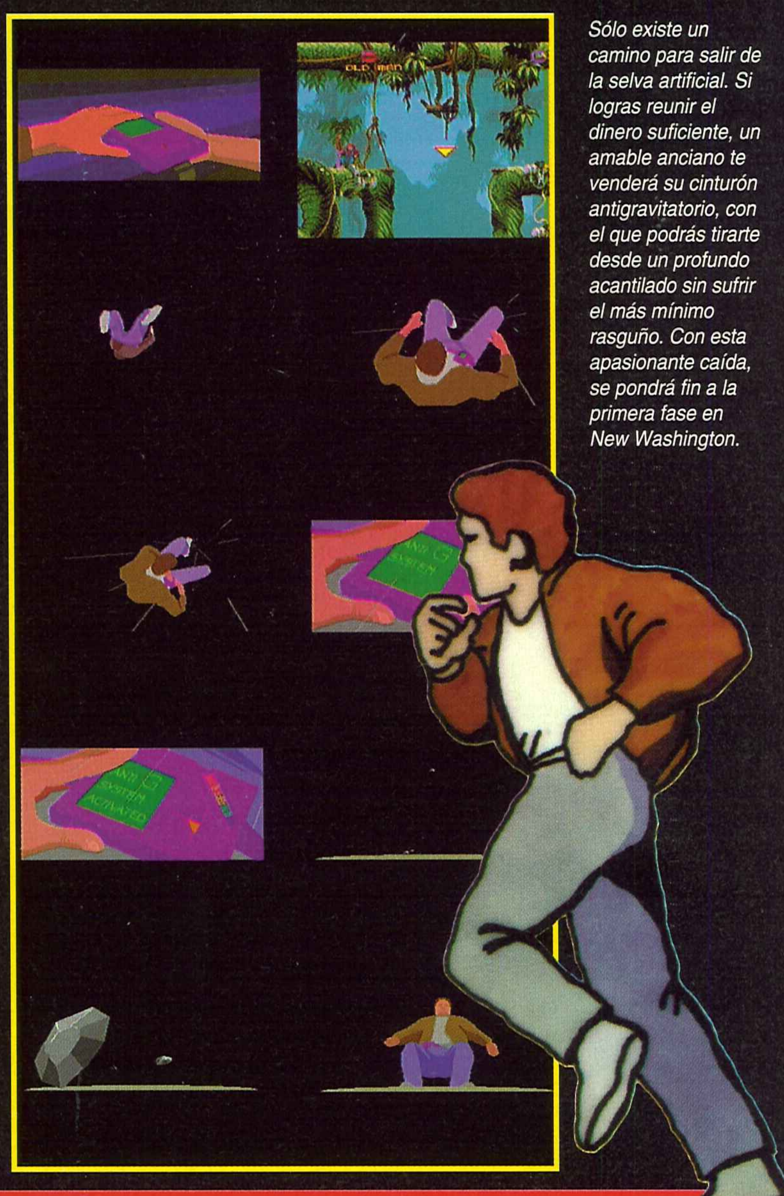




Es algo más que un simple juego, se trata de la mayor aventura jamás creada.



La vista del hangar es impresionante. A bordo de la nave espacial, Conrad iniciará una frenética carrera esquivando toda clase de seres alienígenas y efectivos cuerpos de seguridad.



Sólo existe un camino para salir de la selva artificial. Si logras reunir el dinero suficiente, un amable anciano te venderá su cinturón antigravitatorio, con el que podrás tirarte desde un profundo acantilado sin sufrir el más mínimo rasguño. Con esta apasionante caída, se pondrá fin a la primera fase en New Washington.

La culminación de Delphine

Estoy ante uno de los tres mejores juegos de Mega Drive que conozco (junto al «Sonic 2» y el «Castle Of Illusion»), así que podéis haceros una idea de la calidad de esta nueva creación de Delphine. Y es que la prestigiosa compañía responsable de «Another World» se ha superado a sí misma con este maravilloso e inquietante «Flashback».

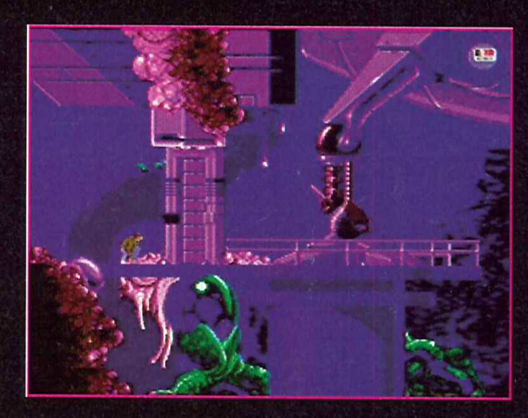
Los movimientos digitalizados del protagonista son tan buenos que creerás estar presenciando una película de aventuras, con sus decorados preciosos y surrealistas. En las escenas animadas los mínimos detalles han sido cuidados al máximo, gracias a una perfecta utilización de los polígonos y otra serie de formas, a una velocidad que sólo la Mega Drive y sus 7'5 megahertzios podían ofrecerte.

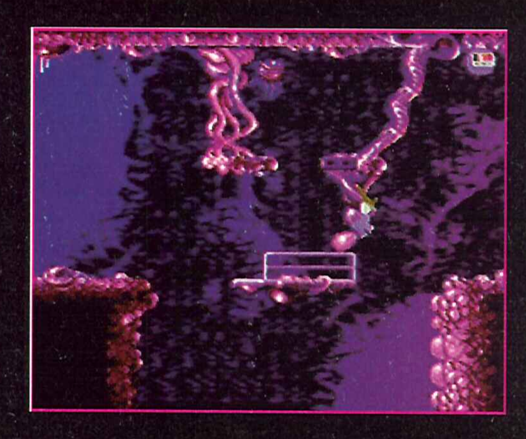
Y de la jugabilidad se podría hablar y no parar. La mayoría de los juegos de aventuras te obligan a realizar una acción expresa en un momento determinado, limitando tu campo de juego. «Flashback» transcurre sin prisa pero sin pausa, dejando en tus manos las riendas del juego y permitiendo que explores cada nivel a tu libre albedrío.

«Flashback» es lo mejor de lo mejor. ¿Quieres comprobarlo por ti mismo?

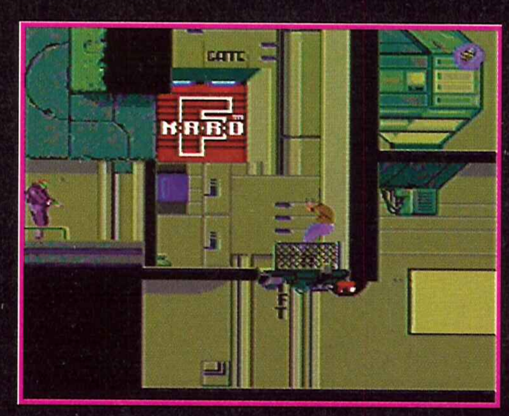
Némesis

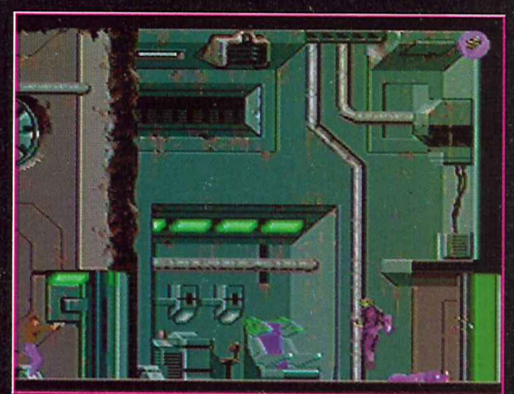






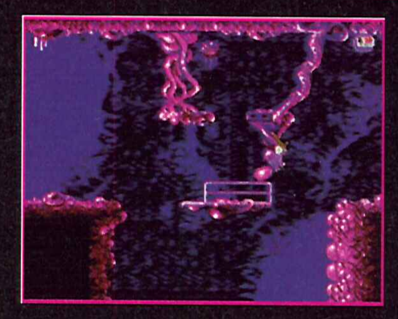


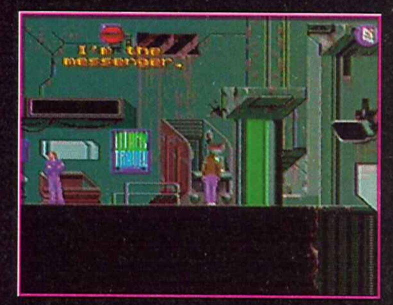




➤ todo lo que te traerá el futuro. El siguiente, y primordial, paso será escapar de esa selva de plástico y nailon, para buscar a la única persona que te puede ayudar a recuperar la memoria: tu exprofesor.

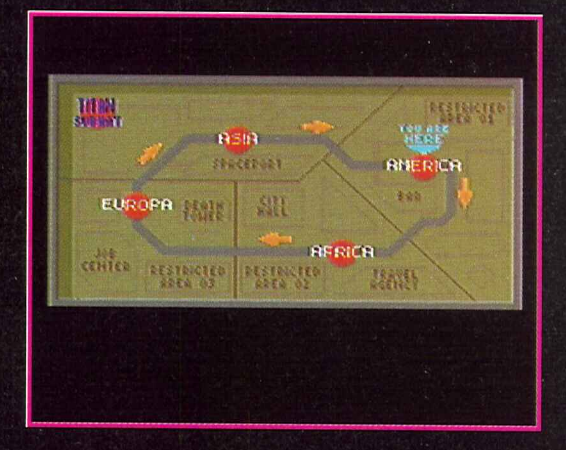
Para alcanzar el éxito, Conrad podrá disparar, colgarse de las lianas, correr, trepar y coger infinidad de objetos. Pero el principal músculo que debe desarrollar para poder volver a casa (para eso es un notable científico), no son los brazos ni las piernas... su principal arma es el cerebro. Necesitará estrujarlo a tope para ➤

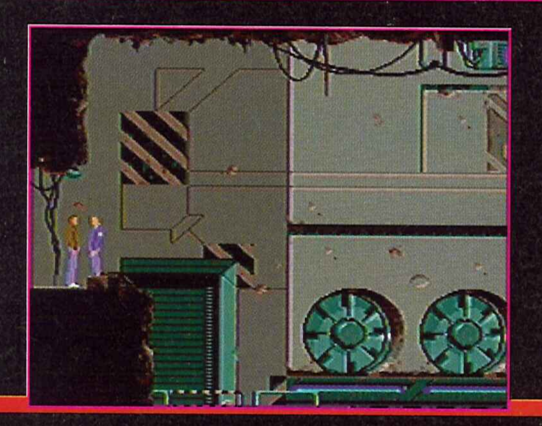


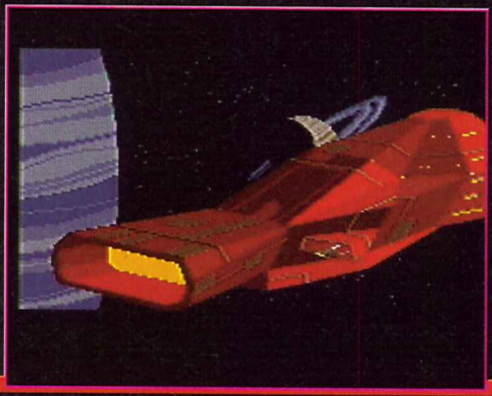


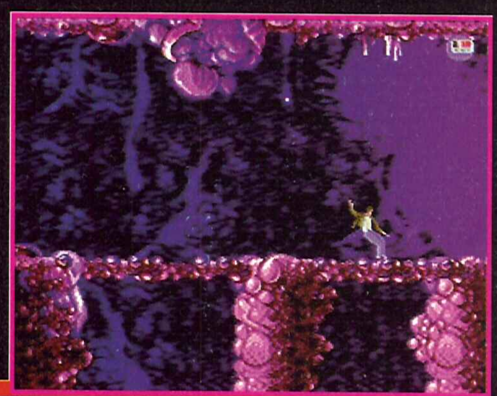


Has perdido la memoria y te encuentras en un mundo desconocido. Pero con la ayuda de tu inteligencia, seguro que podrás salir adelante.







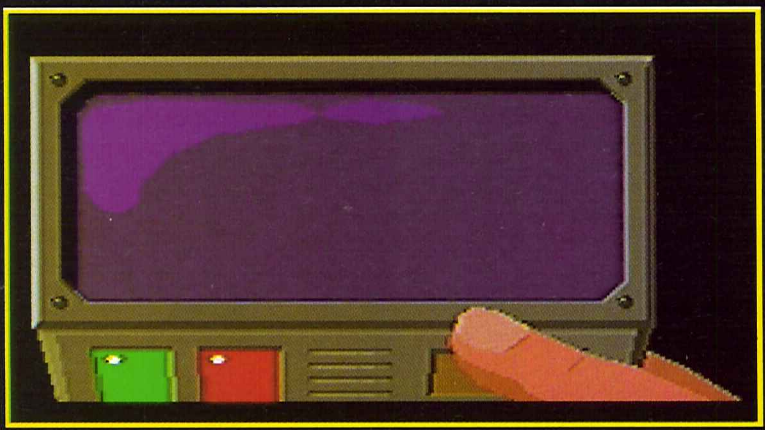


LO MÁS NUEVO



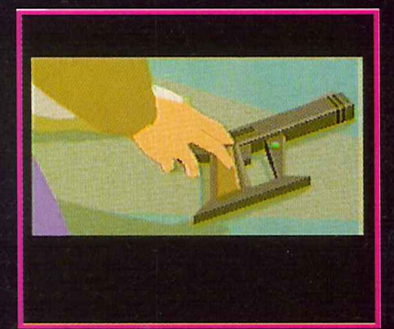
Para conseguir el permiso de trabajo, tendrás que entregar tu documento de identidad en el Centro Administrativo, al que accederás desde el metro.

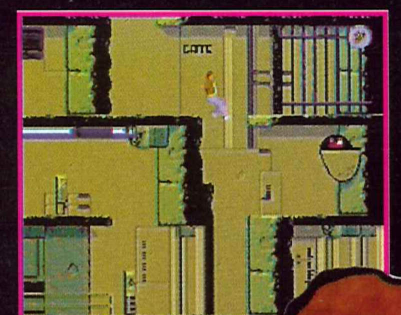






La famosa productora de comics Marvel ha sido la encargada de llevar al mundo de la viñeta todo el dinamismo y la emoción de este apasionante juego, Flashback.



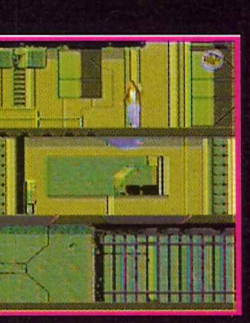




poder usar correctamente cada objeto y superar todos los enigmas que le esperan.

Envuelta en este argumento realmente fantástico y atractivo, transcurre la aventura más ambiciosa de Delphine Software. ¿Conseguirá Conrad recuperar la memoria? ¿Podrá contactar con su amigo? Y los extraterrestres, ¿lograrán conquistar la Tierra? Como en los mejores seriales americanos, la apasionante trama está repleta de interrogantes a resolver. Sólo que, en esta ocasión, las respuestas no están escritas. En tu mano, y en tu control pad, está el modificarlas.

Flashback es la obra maestra de la compañía Delphine, superando incluso el elevado listón de calidad de productos como Future Wars, Another World o Cruise for a Corpse.



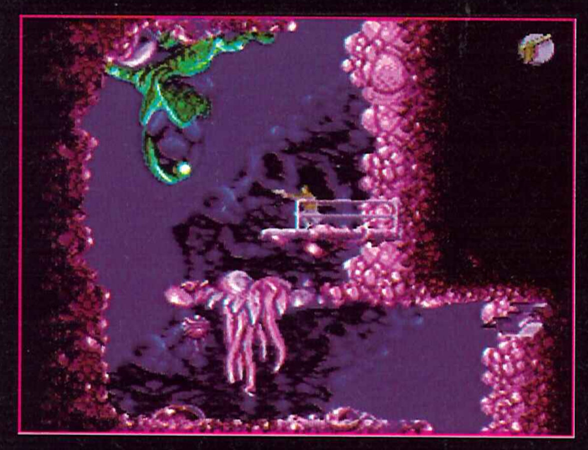


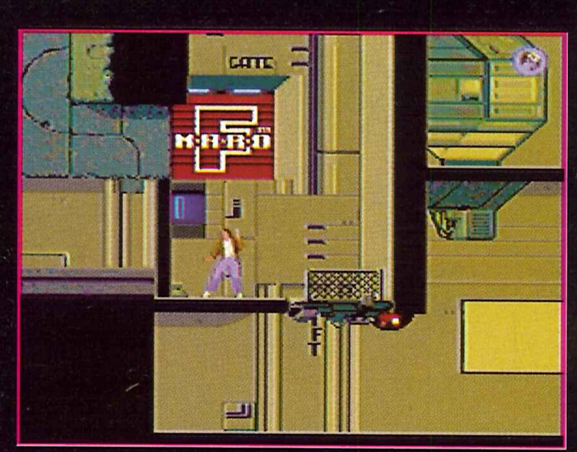


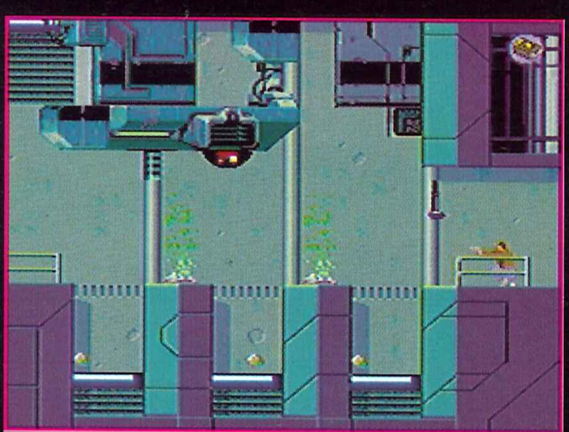
En la última fase, Conrad penetrará en el corazón de la nave alienígena. Como veis, la falta de una buena asistenta ha llevado a los extraterrestres a tenerlo todo hecho un asco.

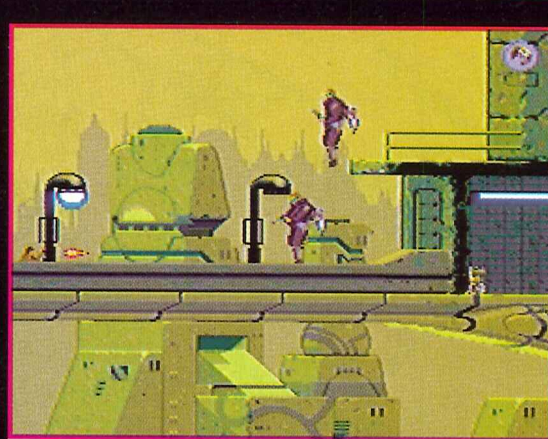


Sin duda, la mejor compañera que Conrad podría haber imaginado es su vieja, pero potente pistola. Con ella, podrá dejar limpio de enemigos el difícil camino hacia la victoria.

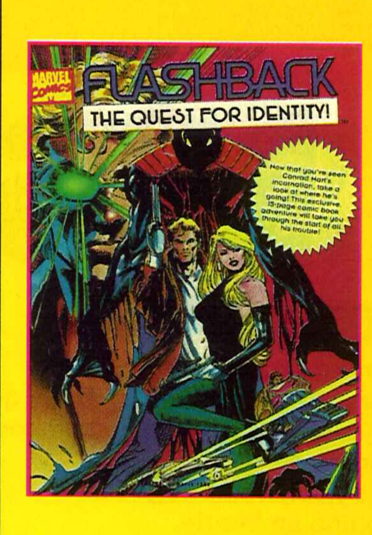






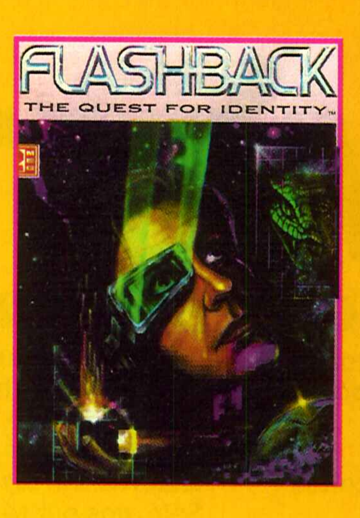


Arrasando en los USA



Si ya os creéis completamente invadidos por la fiebre Flashback, podéis consolaros: no sois los únicos. En Estados Unidos el programa está teniendo un éxito increíble entre la gente, y la crítica especializada se deshace en elogios hacia la que, según ellos, es "uno de los mejores juegos para la Mega Drive de todos los tiempos".

Ha sido tal el fenómeno causado, que la famosa editorial Marvel ha creado un comic basado en los personajes del juego. Y como sorpresa para los seguidores, el primer ejemplar publicado se incluye en la caja del juego.



MEGADRIVE



AVENTURA
US GOLD
Delphine

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Nº Continuac.: Infinitas
Megas: 12

Gráficos — 94
Los movimientos digitalizados del protagonista son increíbles.

Música — 82
Está bien hecha, aunque no es de las mejores que ha tenido la Mega Drive.

Sonido FX — 93
El sonido de los disparos es tan real, que apartarás la cabeza del monitor por miedo a resultar herido.

Jugabilidad — 95
Sus tres niveles de dificultad y la facilidad de manejo le convierten en jugable hasta decir basta.

Adicción — 93
Como los buenos juegos, Flashback no es fácil y te mantendrá enganchado durante meses y meses.

Total — 94
La mejor aventura gráfica que existe para Mega Drive. Sin duda, uno de los juegos del año.

Lo Mejor
Los extraordinarios movimientos de los personajes, las magníficas Intros de cada nivel... es insuperable.

Lo Peor
Estuve 73 horas jugando para buscarle algún fallo, pero no encontré ninguno.

LA GRAN DIV

NUEVO PACK 11.200 PTAS. + IVA

MASTER SYST

SUPER MONACO GP

La carrera más rápida de la historia en MASTER SYSTEM, con efectos de sonido ambiente super-alucinantes.
Posibilidad de correr por 16 circuitos y puesta a punto en boxes.
Sólo o contra otro en la misma pantalla, la diversión no tiene freno.

COLUMNS

Un increíble juego que pone a prueba tu inteligencia hasta 100 niveles.
Sobre un fondo animado, tú eliges el reto: bloques, dados, frutas, cuadros, cartas...
Sólo, dos por turnos o uno contra otro en la pantalla partida, tus posibilidades de disfrutar no tienen límite.

WORLD SOCCER

La emoción al rojo vivo en un campeonato mundial de fútbol que se puede jugar con 8 selecciones distintas.
Una emoción que llega hasta el sonido ambiente.
Y la posibilidad de jugar a penalties en primer plano.
Sólo o con 2 jugadores, el espectáculo está garantizado.



VERSION

TEM II

ALEX KIDD

Es el juego con más fases en MASTER SYSTEM. Alex Kidd es capaz de montar en lancha, helicóptero, moto, nadar, bucear... y, por si fuera poco, está dotado de poderes para hacerse invisible frente a sus enemigos y toda una serie de artilugios mágicos, como sus anillos...
Es el único juego donde al final de la fase el protagonista se lo juega todo. ¡Hazte con tu héroe!

La consola de videojuegos más auténticos te va a poner en órbita con un lanzamiento espectacular: El Nuevo Pack MASTER SYSTEM II. Y es que lo tiene todo para divertirte a lo grande, ¡hasta su precio!
Atento a la jugada:

- Consola MASTER SYSTEM II de 8 Bits.
- Mando de juego.
- Cable conector T.V.
- Adaptador de corriente A/C.
- 4 Juegos:
  - — SUPER MONACO GP.
  - — COLUMNS.
  - — WORLD SOCCER.
  - — ALEX KIDD en memoria.



LA LEY DEL MAS FUERTE

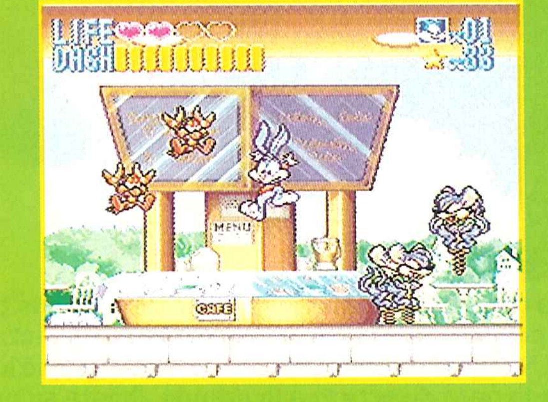
LO MÁS NUEVO

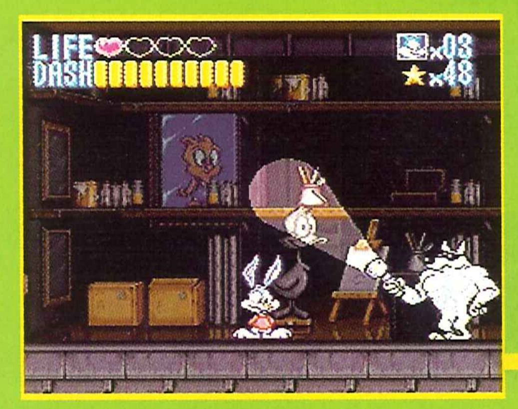
EL CONEJO DE LA SUERTE

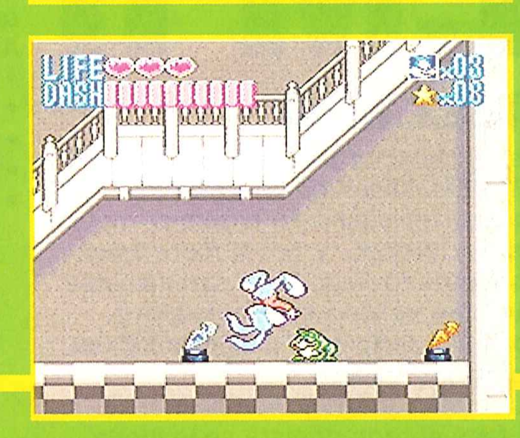












Después de un par de meses de silencio y tras sus maravillosos Axelay y Parodius, Konami vuelve al ataque con otra increíble producción para Súper Nintendo, esta vez protagonizada por los geniales e inquietos Tiny Toon.

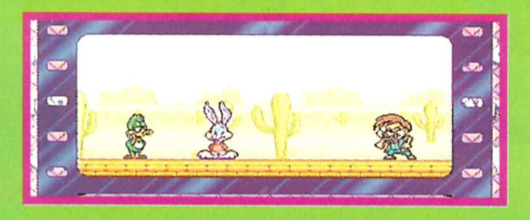
Todos conocéis de sobra la tratectoria de Konami en Super Nintendo, sin ninguna duda la más brillante compañía a la hora de producir juegos para esta consola gracias al maravilloso aprovechamiento de su hardware y Modo 7. Pues imaginad, entonces, lo contentos que se han puesto los personajes de Tiny Toon cuando se enteraron que Konami se iba a encargar de realizar un juego a su medida: tan espectacular, colorista y divertido como la serie de dibujos animados y protagonizado por ese ídolo de masas que responde al nombre de Buster Bunny, el pequeño conejo de la suerte.

La historia que rodea a Buster Busts Loose es tan simple como divertida. Nuestro conejo tendrá que vivir una serie de trepidantes aventuras en los más variados paisajes y a través de las más enloquecidas situaciones en un juego en el que todo vale. Y si eres un ávido admirador de los dibujos animados sabrás a lo que nos referimos...

Las aventuras de Buster transcurren através de seis escenarios totalmente diferentes y habitados por gran cantidad de molestos pero graciosos enemigos, perfectamente eliminables gracias a la patada giratoria del conejo. Este movimiento, junto a la posibilidad de correr durante un ratito, serán imprescindibles para recorrer los bellos escenarios por los que transcurre este Buster Busts Loose!. Pero no precimitemos acontecimientos y, como vemos que os estáis poniendo un poco nerviosos, vayamos a echar un pequeño vistazo a lo que será nuestro gran viaje a través del cartucho de Konami. Para que os vayáis haciendo una ligera idea de cómo nos lo vamos a pasar con este auténtico juegazo. ➤

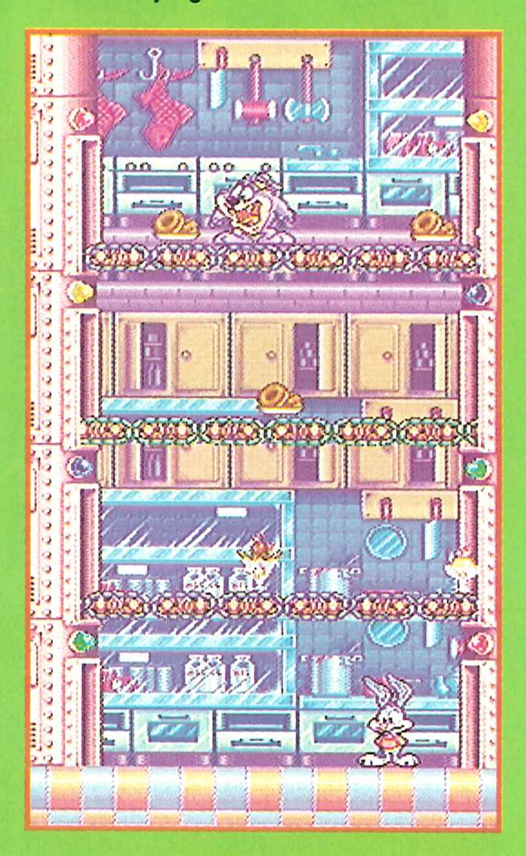


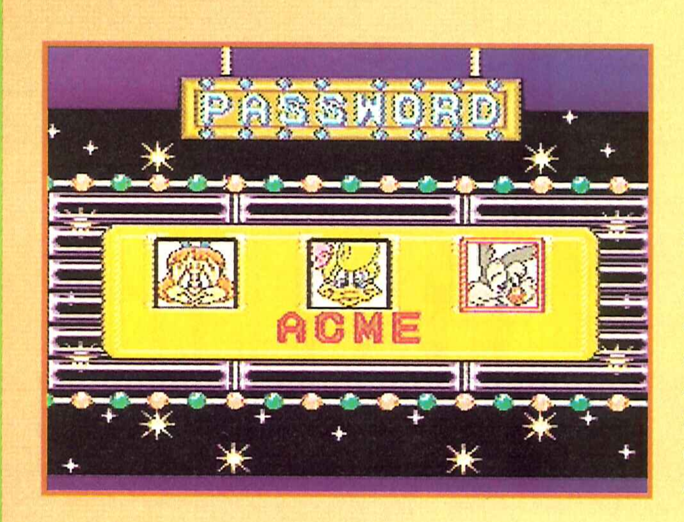
Tynio Toons es uno de esos juegos que nacen para ser éxito. ¿Que no os lo creéis? ¿es que no habéis visto las pantallas tan alucinantes que posee el jueguecito en cuestión? Pues eso no es nada comparado con lo que podéis sentir si os ponéis a jugar...





Tras su exitoso paso por otras consolas, los simpáticos Tiny Toon visitan nuestras Super Nintendo en un juego que -una vez más-, dejará a todos boquiabiertos por su enorme calidad.

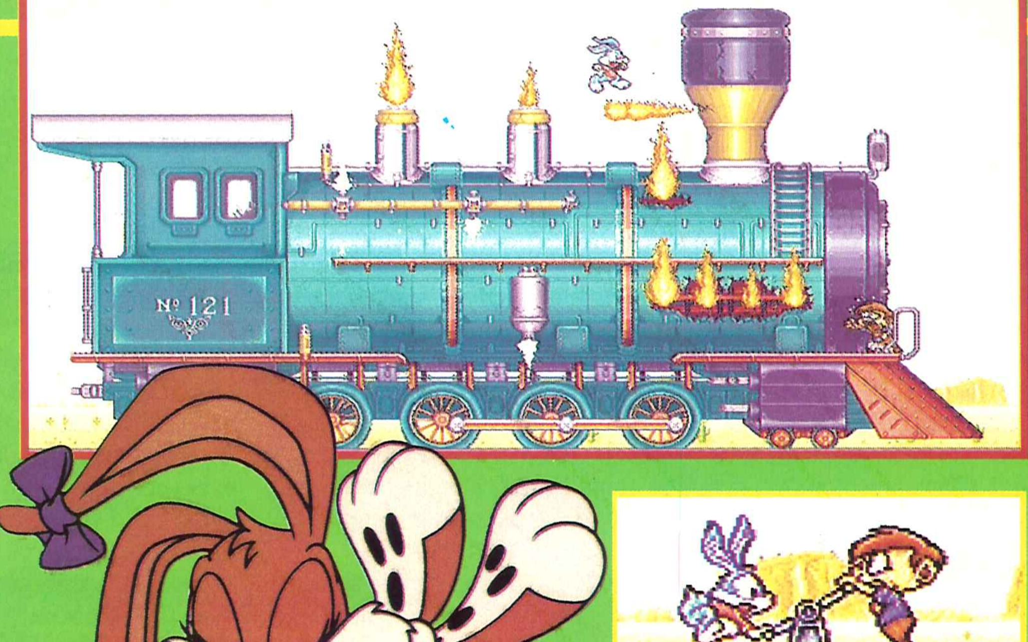




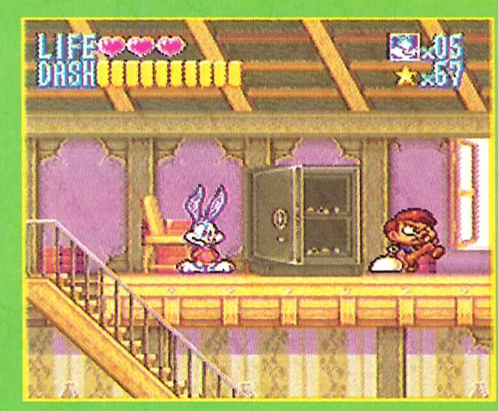
Passwords para childrens

El nivel de dificultad más facilón, "Children", te permite la posibilidad de utilizar passwords. Cuando vuelvas a jugar tan sólo tendrás que introducir la clave y seguirás en la misma fase.
Por cierto si quieres llevarte una agradable sorpresa, prueba con este trío de personajes ...

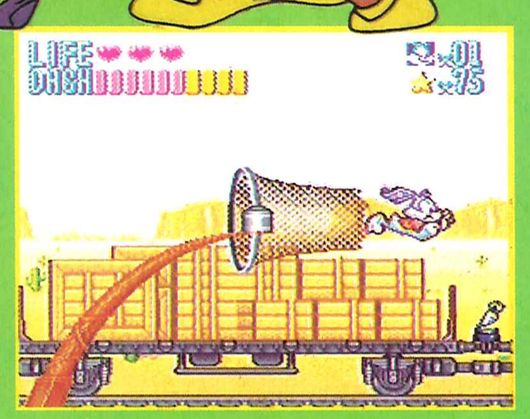
LO MÁS NUEVO









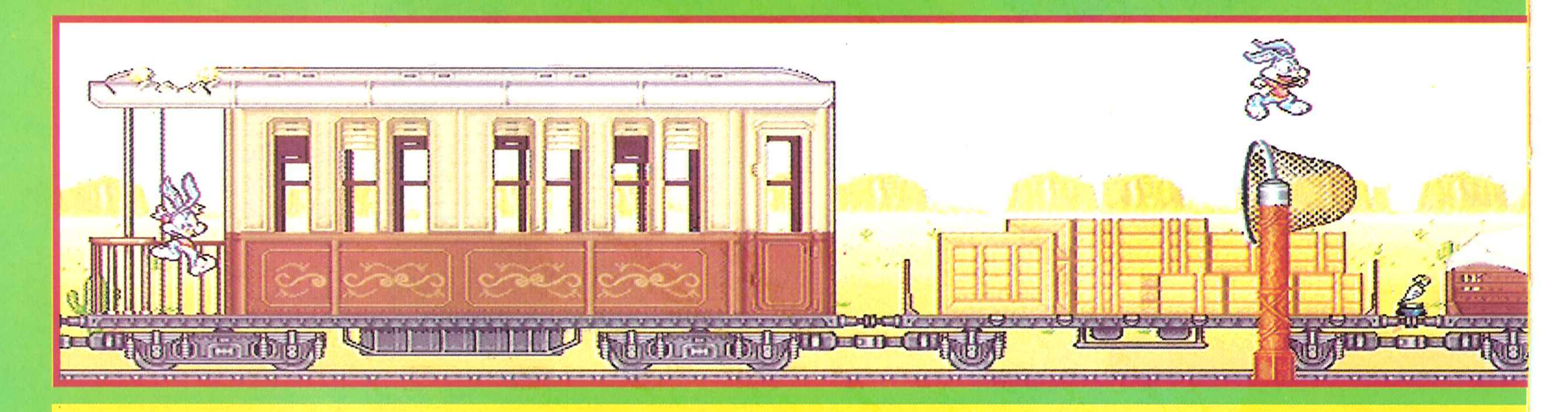


Nada más empezar, Buster tendrá que realizar un viaje relámpago por la "Looniversity" para no llegar tarde a su clase de animación particular. Pero los gamberros han invadido el lugar y nuestro conejo tendrá que utilizar sus técnicas de ataque y carrera para librarse de ellos. Tras una rápida visita a la biblioteca y los jardines de la universidad, el cerdito Hampton le planteará el siguinete problema, Dizzy Devil está hambriento y ha invadido la cocina en busca de alimentos, ¿qué tendrá que hacer Buster?, pues darle de comer, claro, pero de una forma muy peculiar.

El segundo escenario y sin duda la fase más larga, completa y divertida, nos llevará al lejano Oeste, donde el pesadete Montana Max ha robado la caja fuerte del banco. Buster tendrá que atravesar el poblado, montarse en el tren y realizar las piruetas más increíbles que podáis imaginar. Las hazañas del conejo finalizarán en la bonita máquina del tren.

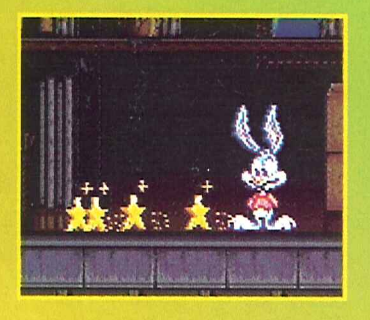
Tras esta peligrosa aventura, nada más agradable que irse de picnic con Babs Bunny. Pero cuando mejor está la cosa, unas tormentosas nubes se ciernen sobre la campiña, ¡a refugiarse tocan! Y como suele ser habitual, el único lugar disponible es una vieja y deshabitada, -que te crees tú eso-, mansión victoriana. Monstruos, fantasmas y una serie de curiosos trampolines nos llevarán hasta el final de la aventura, el enfrentamieno contra el doctor Gene Splicer.

La cuarta fase cambiará completamente de escenario y nos ➤



Los items más codiciados

- **Estrellas:** Suelen aparecer al golpear enemigos. Si recoges 100, ganarás una vida.
- **Zanahoria de plata:** Te restaura un corazón de energía.
- **Zanahoria de oro:** Te rellena todos los corazones de energía.
- **Zanahoria de cristal:** aumenta tu barra de energía con otro corazón más.
- **Gogo Dodo de plata:** tu medidos de carrera se rellena por completo.
- **Gogo Dodo de oro:** Inmune durante un corto período de tiempo.
- **Gogo Dodo de cristal:** los enemigos se convierten en suculentas estrellas.
- **Buster de peluche:** Recibirás una vida extra, ¡Bieeeeen!.
























Otra maravilla Konami

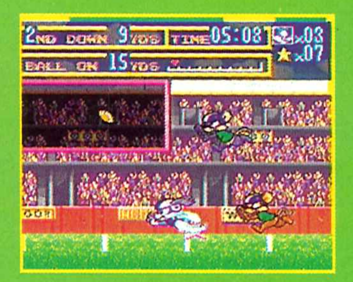
***K**onami ha vuelto a brillar a gran altura, demostrando una vez más que es la mejor compañía a la hora de crear maravillas para Super Nintendo. «Tiny Toon Adventures» nos mete de lleno en un prodigioso mundo de bellos gráficos, alucinantes juegos de bonus, sorprendentes animaciones y toda la fuerza de los dibujos animados de la Warner.*

El número de fases quizá no sea muy elevado, pero la gran variedad, calidad e intensidad de los seis escenarios (mención especial para el tren y el partido de fútbol americano), son más que suficientes para unirnos al control pad durante mucho tiempo.

La espectacular magia de Konami ha regresado a la Super Nintendo, demostrando de una vez por todas cuál es la máquina favorita de la insigne compañía japonesa.

The Elf

LO MÁS NUEVO






➤ meterá de lleno en los últimos minutos de un partido de fútbol americano. Buster y sus amigos tendrán que levantar el partido anotando el correspondiente "Touchdown". Atento a las reglas del juego porque son fundamentales para la victoria.

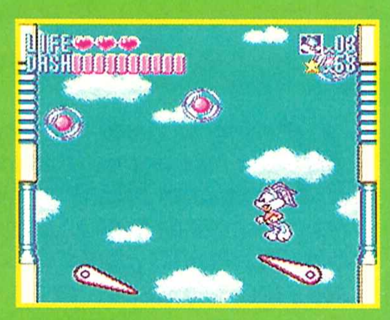
Y ahora una fasecilla de corrientes aéreas, globos, burbujas, pinballs y agradables melodías. Atención a la cronoescalada final porque es de auténtico infarto animado. El final de acerca amigos y la emoción sube más alto todavía...

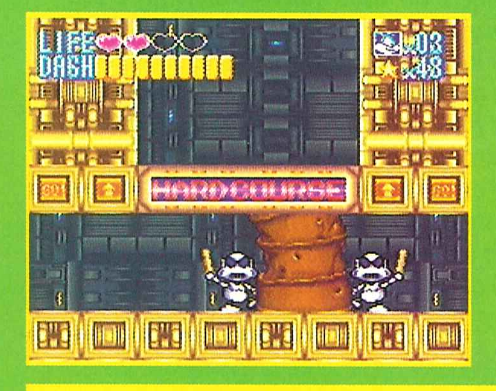
En el mismísimo espacio exterior transcurre la sexta y última fase, donde la princesa Babs del reino ACME ha sido secuestrada por la armada espacial de la Milky Way, Vía Láctea para los amigos del inglés. Todo lo que ocurre aquí es puro secreto y tendréis que descubrirlo vosotros mismos.

Afortunadamente al final de cada fase, y para poder relajarnos un poco participaremos en la ruleta de la suerte con único fin de disfrutar con un gracioso juego de bonus, hay cinco diferentes, amigos. ¡Ah! y no os preocupéis por la salud de Buster porque a lo largo, ancho y alto del juego hay todo tipo de items para facilitar un poquito nuestras alocadas aventuras, vidas extra, recargadores de energía, inmunidad y muchas otras sorpresas más.

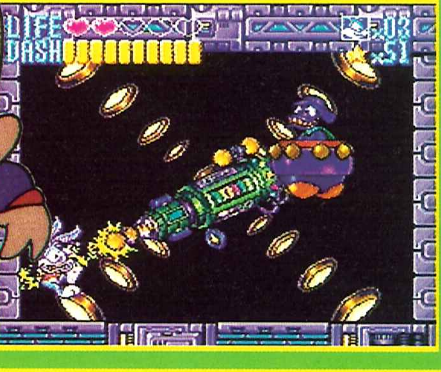




Sobran los comentarios, pero algo hay que decir: Tiny Toon es una auténtica joya para tu Super Nintendo.



Tiny Bonus

Tiny Toons cuenta con excelentes juegos de bonus, tan divertidos, variados y adictivos como el mejor de los cartuchos. Al final de cada fase, participaremos en un pequeño show presentado por Buster, Babs y la rueda de la fortuna Wheels'o Game. Cuando la rueda empiece a girar, pulsa B para pararla. ¿Qué juego será el elegido? En todos ellos podrás ganar suculentas vidas extra y unos minutos de diversión, ¿se puede pedir más?



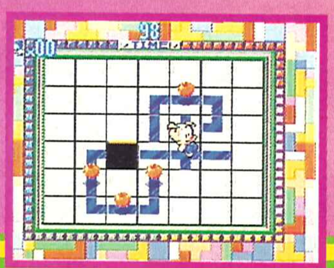












***Bingo**: Plucky Duck nos presenta esta ingeniosa variante del bingo, en la que el cartón está formado por los simpáticos personajes de Tiny Toon. Podremos lanzar ocho bolas, cada una de las cuales borrará un personaje del cartón. Por cada línea que completemos, recibiremos una vida extra.*

***Squash**: Furrball tendrá que jugar al squash bajo la atenta mirada de Hampton, y golpear la pelota haciendo uso de su habilidad. Si la golpeamos quince veces seguidas, obtendremos una vida extra. Además, nuestros amigos Tiny nos proporcionarán todo tipo de ayudas: parar el reloj, pelota lenta...*

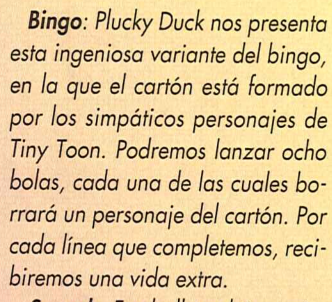
***Maze:** La simpática Bubs Bunny entra en acción en esta graciosa variante del Pac Man. Tendrá que abrir las puertas de las prisiones donde se encuentran sus cinco amigos, mientras huye de Arnold, Elmyra y Dizzy Devil. Por cada éxito, recibirás una vida extra.*

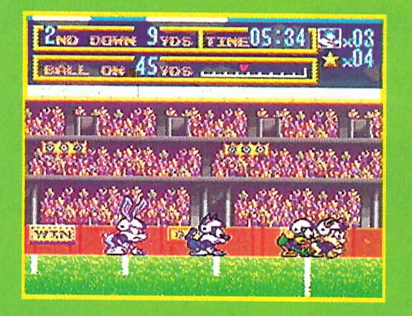
***Seesaw**: Se trata de una prueba de suerte gobernada por el ordenador Weight-A-Tronic de ACME. Tanto él como tú eligiréis a cinco personajes, y se compararán sus pesos. Por cada personaje tuyo que sea más pesado que su rival, obtendrás una vida.*

***Comathom Hampton**: Mueve las baldosas para facilitar el camino del cerdito Hampton hacia las manzanas, y serás recompensado con una vida por cada fruta devorada. Si quieres acelerar a Hampton pulsa A, B, X o Y.*



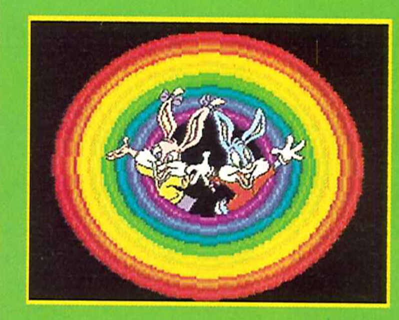




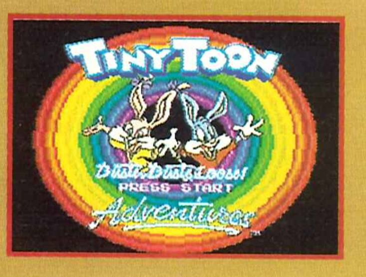








SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
KONAMI
Konami
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuac.: 3, 5 e infinitas
Megas: 8

Gráficos — 94
El colorido y animación son increíbles, el scroll es súper suave y posee cantidad de efectos en Modo 7.

Música — 89
Te parecerá estar escuchando las melodías y la banda sonora de la serie original.

Sonido FX — 90
Los efectos especiales han sido excelentemente digitalizados de la serie de dibujos animados.

Jugabilidad — 92
Controlar a Buster a través de todas las fases se convierte en un auténtico placer.

Adicción — 88
Aunque no es un juego muy largo, su gran calidad te mantendrá enganchado por mucho tiempo.

Total — 94
Una nueva súper producción Konami, destinada a convertirse en uno de los juegos del año. ¡Simplemente genial!

Lo Mejor
Todo el tema gráfico, sonoro y jugable. Los juegos de bonus. Impecable en todos los aspectos.

Lo Peor
Una bonita intro o tal vez una presentación no hubiera venido mal. Queremos más fases.



LO MÁS NUEVO





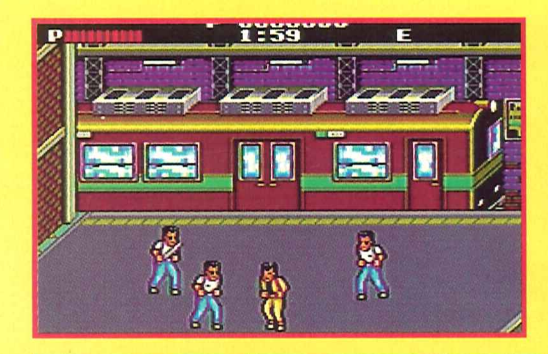


DUELO EN LAS CALLES

Esta historia comienza a mediados de la pasada década, cuando Technos revolucionó el, hasta entonces, tranquilo universo de las máquinas recreativas con su nuevo lanzamiento: «Renegade». Los salones de juego sufrieron una convulsión tal que llamó la atención de la todopoderosa Taito, quien adquirió la licencia e hizo que hasta en el último rincón de la Tierra alguien conociera y disfrutara de la más espectacular acción vista hasta el momento.

El argumento, copiado más tarde hasta la saciedad, era bastante simple: tras varios años de ausencia, Johnnie debe regresar al viejo barrio para rescatar a su antigua novia, Susan, que ha sido secuestrada. La causante de este desaguisado es una banda de delincuentes que ha convertido las calles en un auténtico infierno.

Lo que verdaderamente diferencia a «Renegade» de los otros juegos de lucha callejera, es que no tiene un desarrollo horizontal en el que salgan malos y más malos, sino que enfrenta a Johnnie con los macarras en un lugar determinado, como la estación ➤





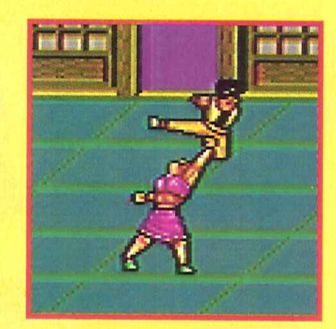




El mayor de los poderes

Además del estupendo paseo en moto, se ha añadido otro elemento nuevo a la versión Master: la Súper Fuerza. Durante el desarrollo de algunos niveles, aparecerá momentáneamente en la pantalla una «R» parpadeante. No te lo pienses dos veces y lánzate a cogerla, aún a riesgo de perder un poco de energía en el intento.

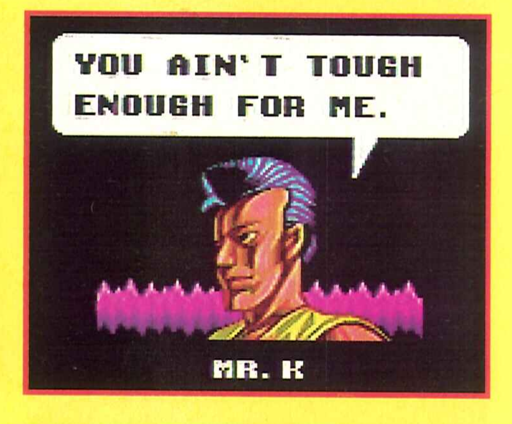
Esta mágica letra te proporcionará una fuerza sobrehumana, digna del mayor de los colosos bíblicos. De un solo golpe volarán macarras, motos y todo lo que se te ponga por delante.



Tu personaje es capaz de dar estas acrobáticas patadas en el aire sin ni siquiera despeinarse.













Clásico entre los clásicos

De entre todas las conversiones de juegos de lucha que han invadido el mercado, hay uno que se quedó oculto en las nieblas del tiempo: «Renegade». Uno de los pioneros y más famosos arcades de acción, veía cómo ninguna compañía se interesaba por llevarlo al terreno consolero. Por fin ha tenido que ser Taito, su creadora, quien ha demostrado que los viejos arcades nunca mueren. Antes al contrario.

Como el buen vino, pueden mejorar para ofrecernos nuevas fases y más acción. Y todo ello junto a unos scrolls de 4 planos, sonidos digitalizados y una música de rock'n roll que hará las delicias de los usuarios de la Master.

Némesis

No se trata de un juego de lucha cualquiera, sino de uno de los pioneros de este género.









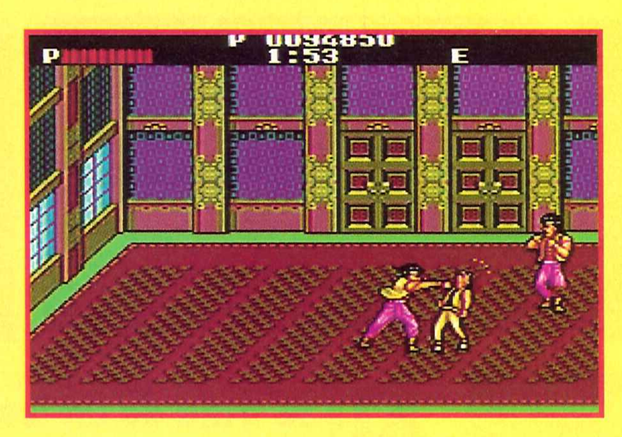
LO MÁS NUEVO





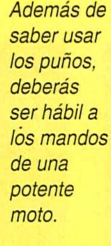












Además de saber usar los puños, deberás ser hábil a los mandos de una potente moto.



Aunque te guste esta Harley Davidson, no tendrás más remedio que acabar con ella y su piloto si quieres seguir adelante.

➤ de metro o la plaza, con el claro objetivo de acabar con todos ellos para pasar a otro decorado. Aquí cuenta más la estrategia que los puños, ya que la mayoría de las veces los macarras atacan en grupos de tres, mientras el más fuerte se queda rezagado para intervenir en el momento más propicio. Esta monotonía se rompe en la fase de la carretera, donde Johnnie, a los mandos de una potente moto, tiene que atravesar una autopista infestada de bandarras adoradores de la Harley Davidson.

Si buscas nuevas sensaciones, elige otro cartucho. Pero si apuestas por lo genuino y auténtico, por los clásicos de toda la vida... no tengas ninguna duda. «Renegade» es tu juego.



SEGA



ARCADE
TAITO
Taito

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Nº Continuac.: 0
Megas: 2

Gráficos — 83
Destaca el colorido y los 4 veloces planos de scroll parallax que aparecen en la fase de la moto.

Música — 90
Una auténtica banda sonora repleta de rock'n roll que va como anillo al dedo al desarrollo del juego.

Sonido FX — 65
Aparte del sonido de las motos, el resto de efectos no pasan de los típicos pitidos y golpes secos.

Jugabilidad — 82
Tan divertido como otros arcade de lucha, aunque ciertos movimientos son algo difíciles de ejecutar.

Adicción — 83
Peleas, motos y unas dosis de estrategia forman un combinado tremendamente adictivo y explosivo.

Total — 82
Un auténtico clásico versionado con sabiduría, que no tiene nada que envidiar a los juegos de lucha de hoy en día.

Lo Mejor
Los soberbios scrolles de determinadas fases. Si nos ponemos nostálgicos, mantiene todo el espíritu y el sabor de los arcades de antaño.

Lo Peor
Los gráficos de los personajes no están demasiado logrados. Se echan de menos las continuaciones.



SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM
DARIUS TWIN
TAITO
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
¡ACCION SIMULTANEA PARA DOS JUGADORES!
RIVAL TURF
JALECO
SPANKY'S QUEST
NATSUME
TAITO
JACK NICKLAUS GOLF
TRADEWEST
KING OF THE MONSTERS
TAKARA
TOP GEAR
SOLO PARA VALIENTES
ADVENTURE ISLAND
EURO FOOTBALL CHAMP
¡EL GRAN EXITO ARCADE!
HOLE IN ONE GOLF
HAL Laboratory, Inc.
SUPER OFF ROAD
EARTH DEFENSE FORCE
HYPERZONE
SPACO, S. A.
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45

LO MÁS NUEVO

SHATTER HAND

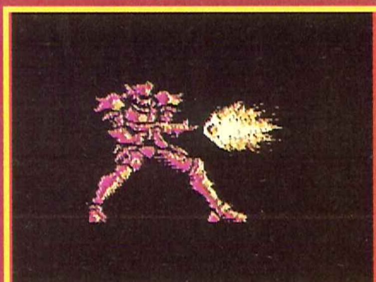
NINTENDO

LA TECNOLOGÍA DEL PUÑETAZO

¿Qué os parecería una aventura que fuera una mezcla de Terminator y Robocop? Seguro que un auténtico bombazo, ¿verdad? Pues estamos ante la consumación de este sueño. Shatter Hand es una alucinante historia futurista que contiene cyborgs humanoides, policías mutilados que se convierten en androides y soldados renegados, todo ello encuadrado en unos parajes inimaginables plagados de sorpresas.

La acción se sitúa en el año 2030. Los avances tecnológicos han hecho posible la creación de replicantes humanos cibernéticos de gran precisión, y el gobierno ha decidido incluirlos en su programa de defensa militar. Todo parecía ir sobre ruedas hasta que un grupo de ambiciosos científicos que había trabajado en el proyecto, se apoderó de los planos para crear el ejército más poderoso del mundo: el Metal Command.

Nadie se vislumbraba capaz de parar los planes de dominación del General Gus Grover y sus secuaces. Pero algo se les había escapado al hacerse con los planos del invento: los dos brazos cibernéticos más poderosos del universo seguían en poder del gobierno. Alguien sugirió instalarlos en el cuerpo de un policía, que en un encuentro "amistoso" con los cyborgs había perdido sus extremidades superiores. Este policía se llamaba Steve Hermann, y su nombre se va a convertir en la pesadilla ►



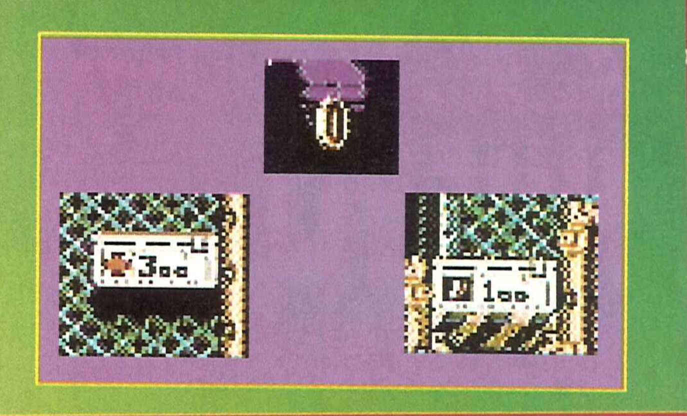






LA SALVACIÓN DE HERMANN

A lo largo del recorrido, tendréis la oportunidad de ir recogiendo monedas que os proporcionarán "amablemente" los enemigos que vayáis derrotando y los "famosos" recipientes blancos. Este dinero lo podréis utilizar para aumentar vuestra fuerza con la caja de la cruz negra y/o para recargar vuestro nivel de energía.
El precio de la utilización de estas cajas viene impreso en las mismas. Como en la vida misma, si no tenéis el dinero suficiente, no tendréis la mínima posibilidad de utilizarlas. Así que intentad ahorrar y ¡a rascarse el bolsillo cuando sea necesario!

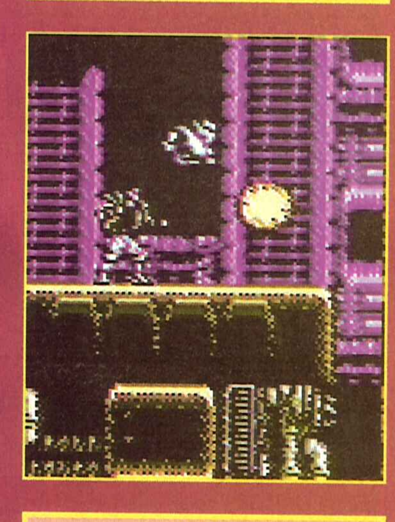


Estás inmerso en un mundo de peligrosos robots, y tú eres el único que puede acabar con ellos y salvar al mundo de su destrucción.

ESTOS SON TUS ALIADOS

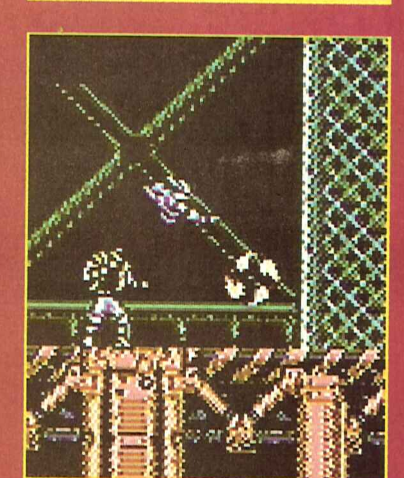
Para que todo os sea más fácil, podéis contar con la ayuda de unos efectivos satélites-robots, que aparecen al completar correctamente la combinación de las letras griegas Alpha y Beta. Estas letras se encuentran en los recipientes blancos que encontraréis a lo largo del camino.
Aquí os muestro todas las combinaciones posibles (siempre han de ser de tres elementos). Aunque al principio os hagáis un pequeño jaleo, poco a poco iréis descubriendo en qué momento os es necesario utilizar cada uno de ellos. Además, contarás con la ventaja de que estos robots disparan sus armas al mismo tiempo que utilizáis los puños.

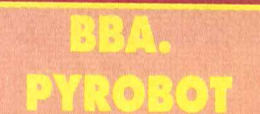
AAA. YOBOBOT



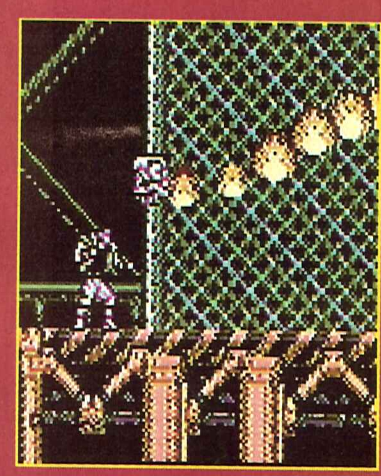


BAB. YOYOBOT

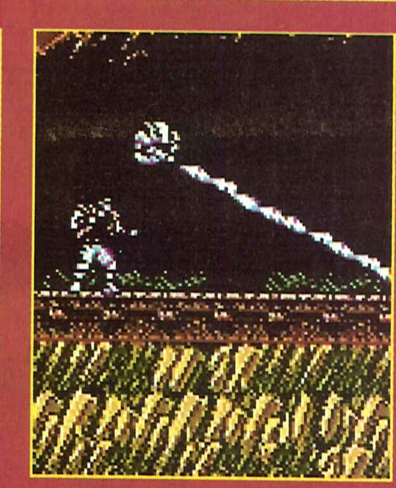




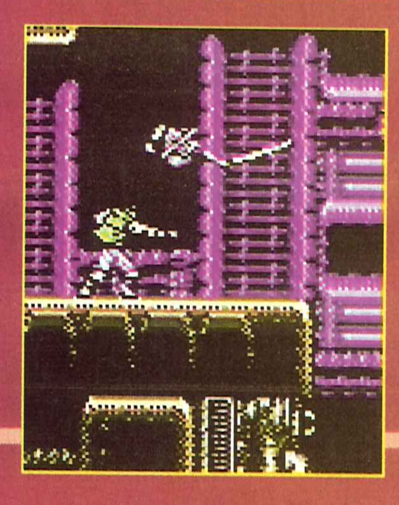
BBA. PYROBOT



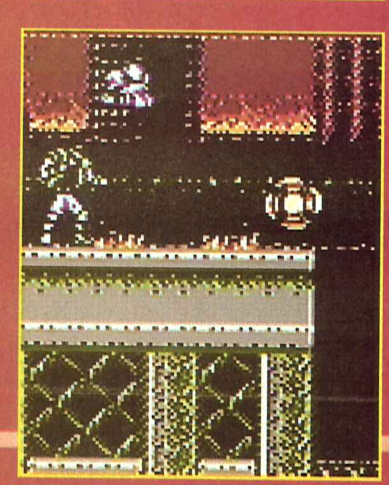
AAB. LASERBOT



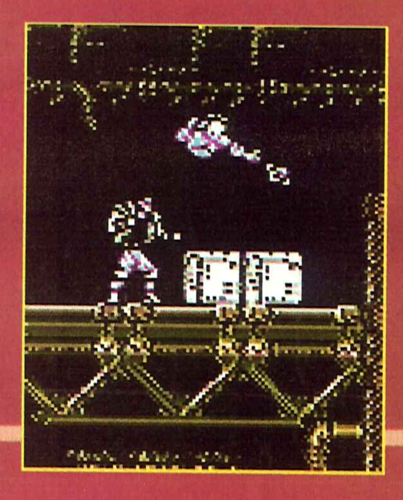
ABA. SWORDBORT



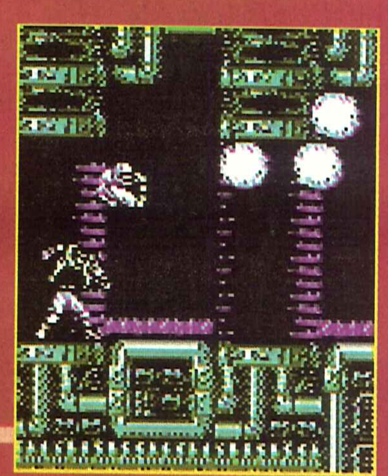
ABA. RICOBOT



BBB. GRENADEBOT



BAA. BOUNCEOBOT

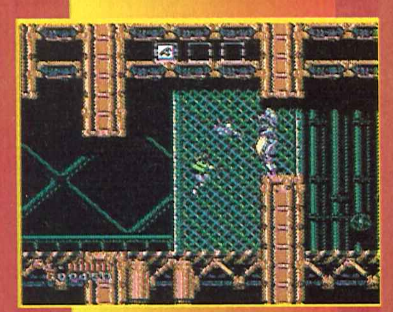


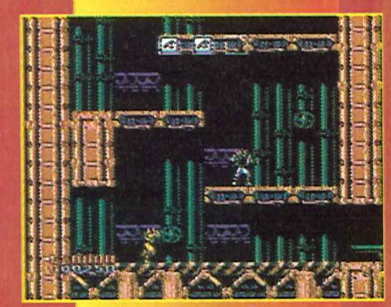
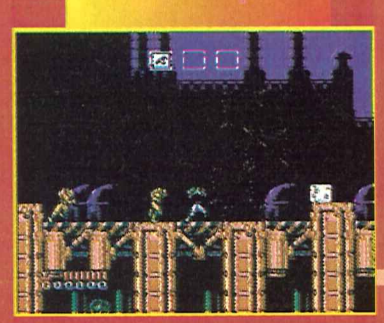
del temible General Grover.

El objetivo consistirá en eliminar a todos los componentes del Metal Command, hasta encontrar a su despreciable jefe. Para ello es necesario atravesar siete espectaculares fases, con un orden peculiar: la primera y la última son inamovibles, pero las cinco intermedias pueden acabarse en el orden deseado. En cuanto a vuestras ayudas, aparte de los poderosísimos puños (que ya es bastante), tenéis la posibilidad de contar con unos apreciables satélites-robots de los que os hablo en uno de los cuadros. Los enemigos que os vais a encontrar no tienen desperdicio: desde simples soldados, hasta súper-cyborgs gigantes, eso sin olvidar a los inevitables jefes de fin de fase que, como siempre, no están para bromas.

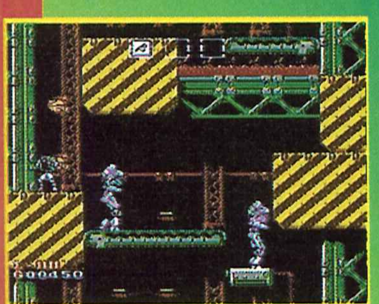
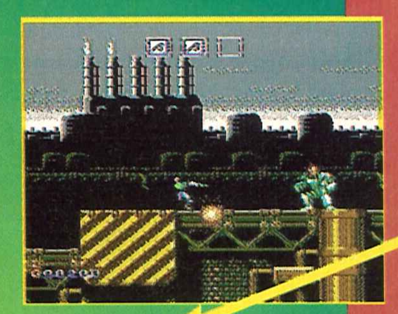
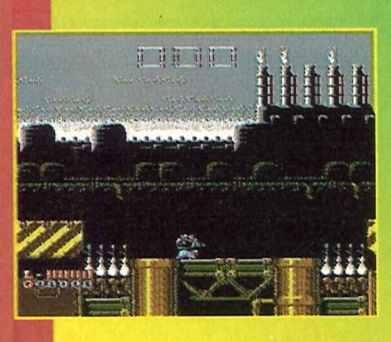
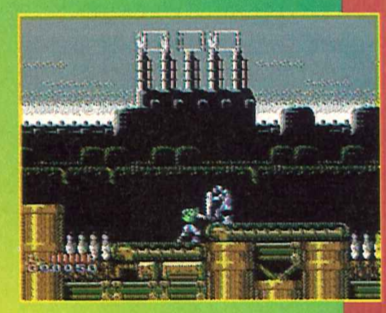
Menos mal que con vuestra audacia y habilidad a los mandos de vuestra consola, cualquier misión se convierte en posible. La suerte esta echada: Steve Hermann y vosotros contra el ejército más sofisticado de todos los tiempos.

FASE 1 FACTORY

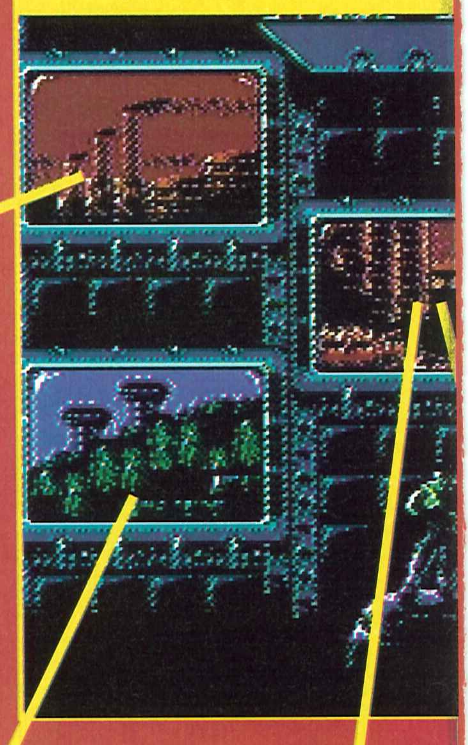



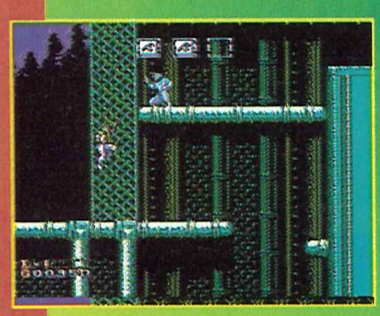
REFINERY

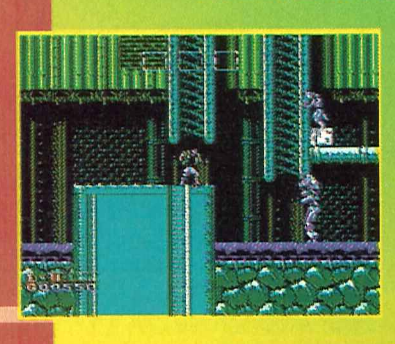





SELECCIÓN

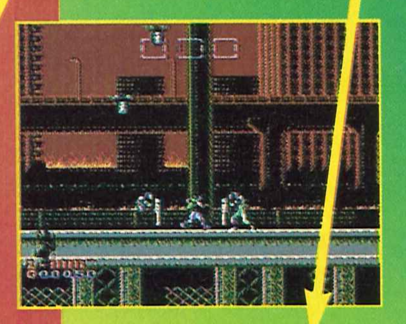
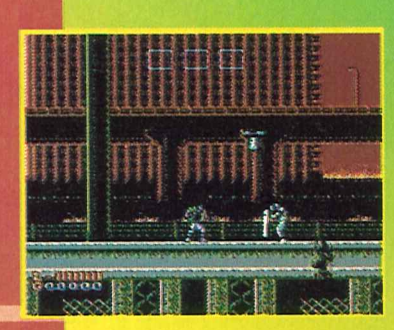


FILTRATION PLANT






RAVAGED

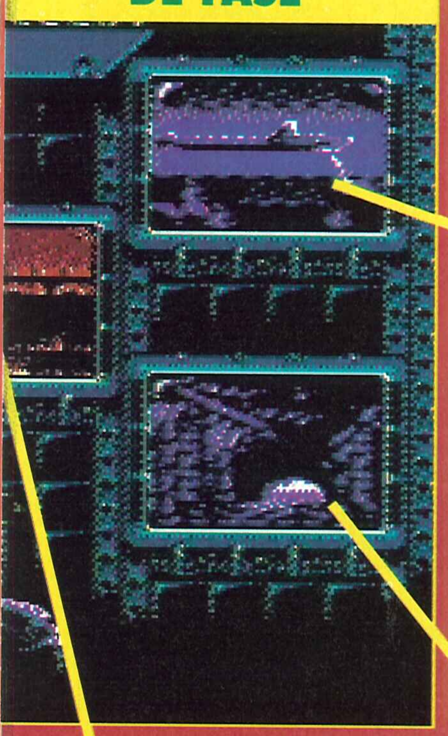
Un cartucho muy completo

Sin duda estamos ante una historía original y elaborada, que no sufre en cuanto a sus características ténicas. Todo raya a un gran nivel y, sobre todo, se agradecen los numerosos y pertinentes (que no siempre lo son) detalles técnicos que se han incluido a lo largo del juego.

Por otro lado, la dificultad está totalmente ajustada, pues los programadores, con gran astucia, han sabido facilitar el paso de la primera fase para permitir entrar en la elección de las cinco siguientes. En resumen, un cartucho que es bonito para ver y divertido para jugar. Un gran juego, ¿vale?

Lolocop

DE FASE

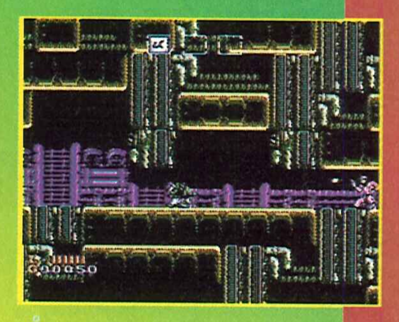


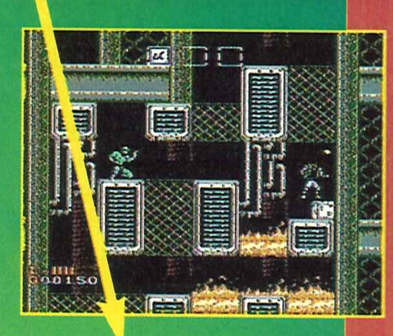


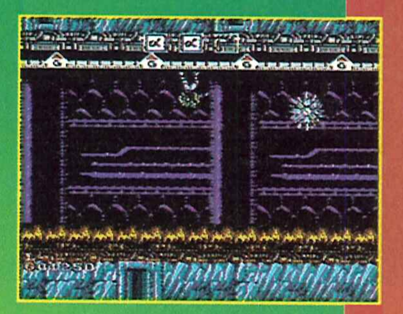


SUBMARINE









CITY

ANTY-GRAVITY RESEARCH CENTER







SUPER NINTENDO



ACCIÓN
JALECO
Natsume

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 0
Nº Continuac.: Infinitas
Megas: 2

Gráficos — 85
Muy vistosos y elaborados. El movimiento está bien alcanzado y contiene un scroll suave.

Música — 79
Como suele suceder en la mediana de las Nintendo, está bastante bien, pero suena bastante regular.

Sonido FX — 73
Quizá la mayor pega que se puede poner al juego. Tan solo es aceptable.

Jugabilidad — 87
Con la vistosidad del juego y ese original planteamiento, debe valorarse con nota alta.

Adicción — 86
La gran idea de poder elegir las fases intermedias es totalmente aplaudible.

Total — 86
De los mejores juegos que han aparecido para la Nintendo en los últimos meses.

Lo Mejor

Los gráficos tan alucinantes, la enorme jugabilidad y la no menos grande adicción.

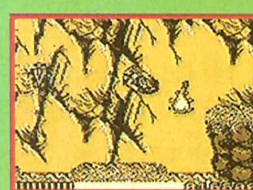
Lo Peor

Sólo puede destacarse un defecto: el sonido ha sido muy poco cuidado y no acompaña a un juego de tanta categoría.

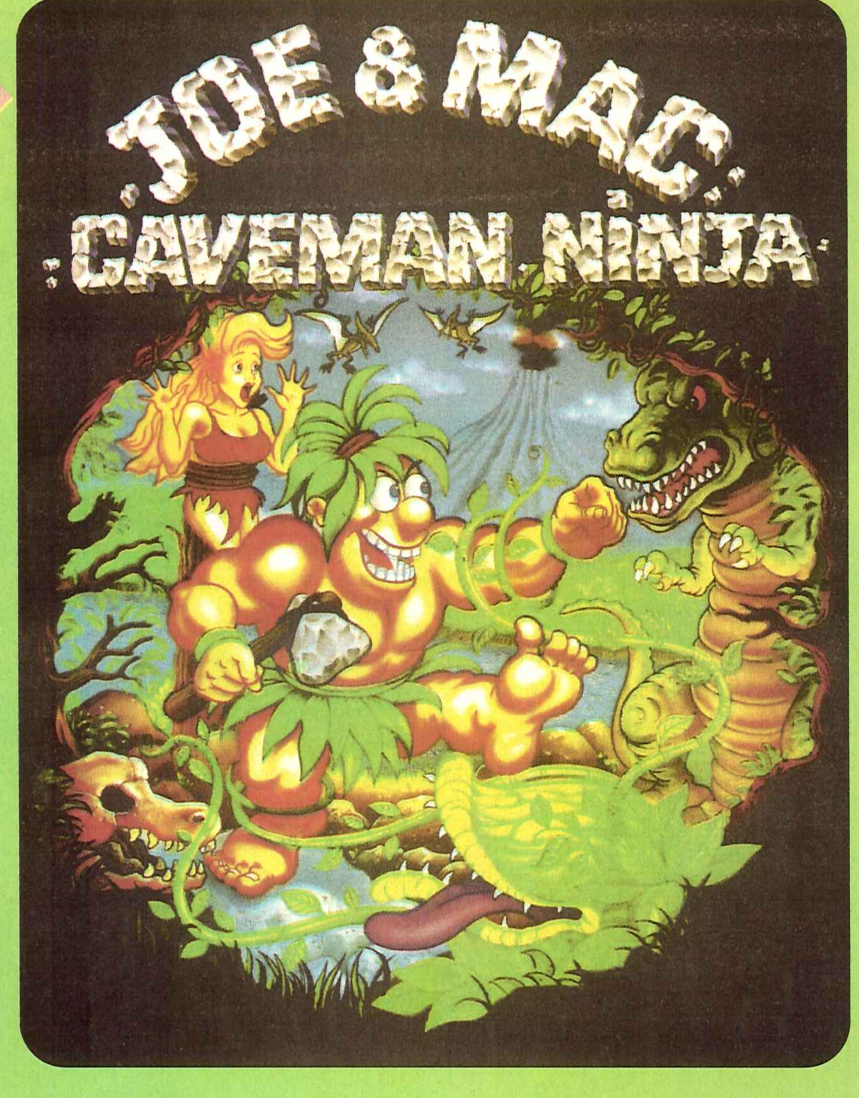
LO MÁS NUEVO

GAME BOY









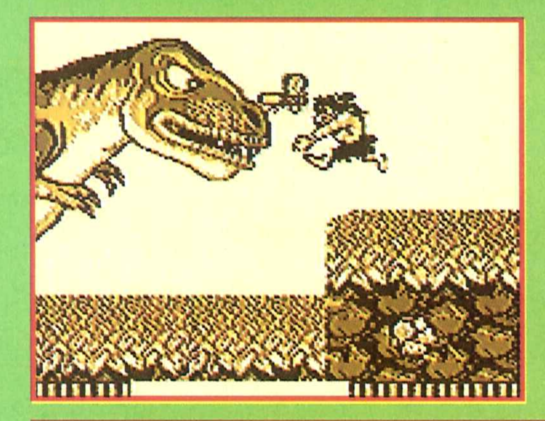
HACE UN MILLÓN DE AÑOS

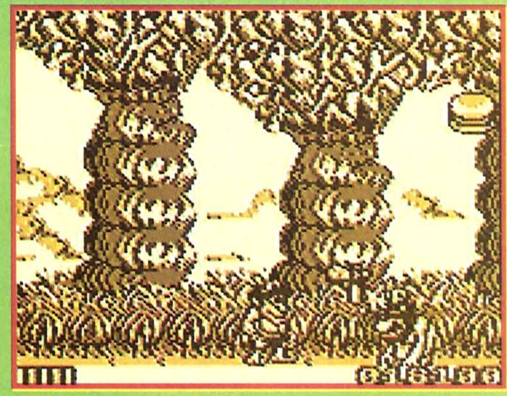
Hace algunos milloncejos de años, antes de que la polución, las guerras y «Querida Concha» fueran creadas para amargarle la existencia al prójimo, el hombre vivía en paz y completa armonía con la naturaleza. El ecosistema se mantenía inalterado con el viejo lema de "Dinosaurio se come al vecino, tú te comes al dinosaurio", y las tribus de cavernícolas vivían entre alimañas, luchas por la supervivencia y suciedad; o sea, que eran felices.

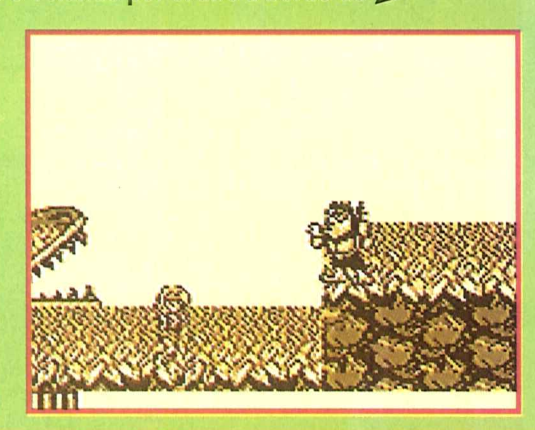
Pero tal felicidad se vería pronto truncada. En una fría noche de junio (recordad que estamos en una época glaciar), los miembros de la tribu de los Uñeros Negros raptaron a todas las doncellas del poblado y las llevaron a su territorio, situado mas allá de la tierra de los saurios. La ira se adueñó de los hombres del pueblo, sobre todo de Joe, ya que por un error habían raptado a su suegra. Por petición de la aldea, y temeroso de no poder degustar nunca más los huevos de dinosaurio con chistorra que le hacía su amada madre política, salió a la carrera tras los secuestradores.

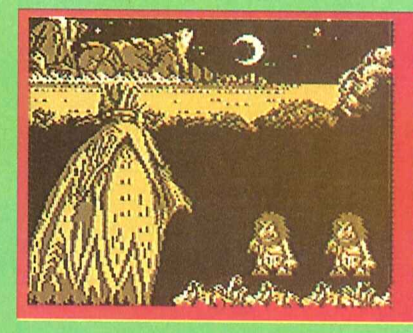
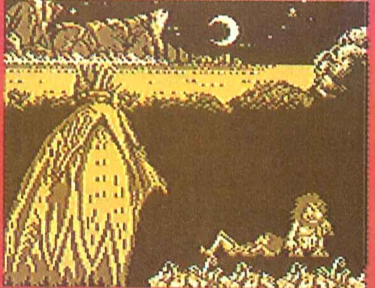
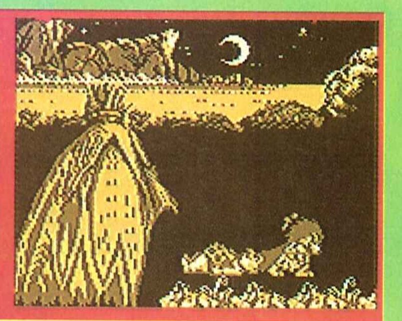
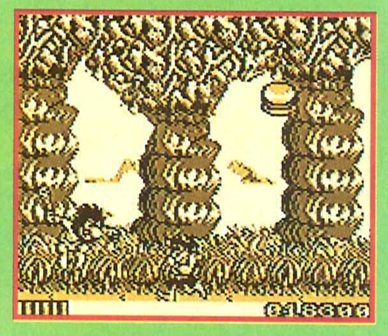
En este ambiente que parece sacado directamente de las páginas de «Hug, el troglodita», transcurren las aventuras de este divertido salvaje por las peligrosas tierras terciarias. Si quieres ayudarle, cada nivel se convertirá en una desesperada carrera por rescatar a una doncella de las grasientas manos de los Uñeros Negros.

Estos temibles enemigos pueden aparecer de diversas formas: atacando de frente y a la desesperada, emboscados en traicioneros arbustos o volando por el aire a bordo de ➤

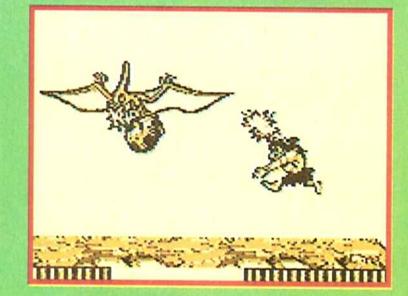
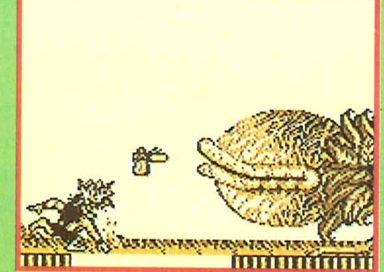
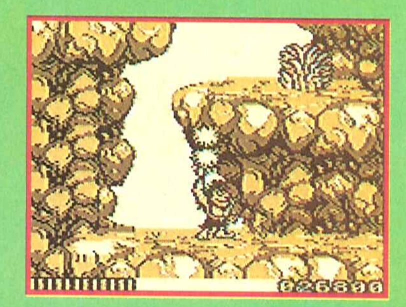


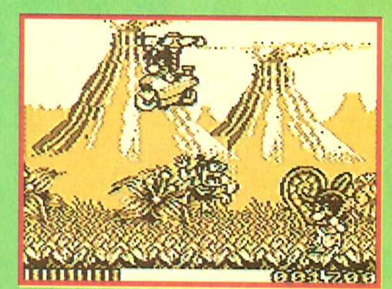
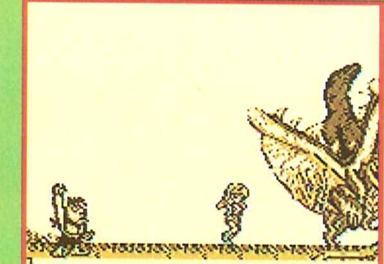
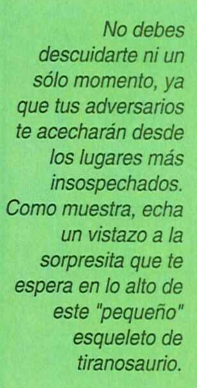




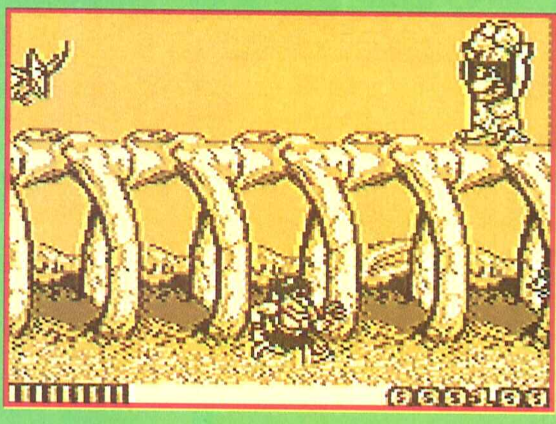






Joe & Mac ha logrado introducir en la pequeña Game Boy toda la grandeza de una recreativa.

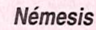




No debes descuidarte ni un sólo momento, ya que tus adversarios te acecharán desde los lugares más insospechados. Como muestra, echa un vistazo a la sorpresita que te espera en lo alto de este "pequeño" esqueleto de tiranosaurio.



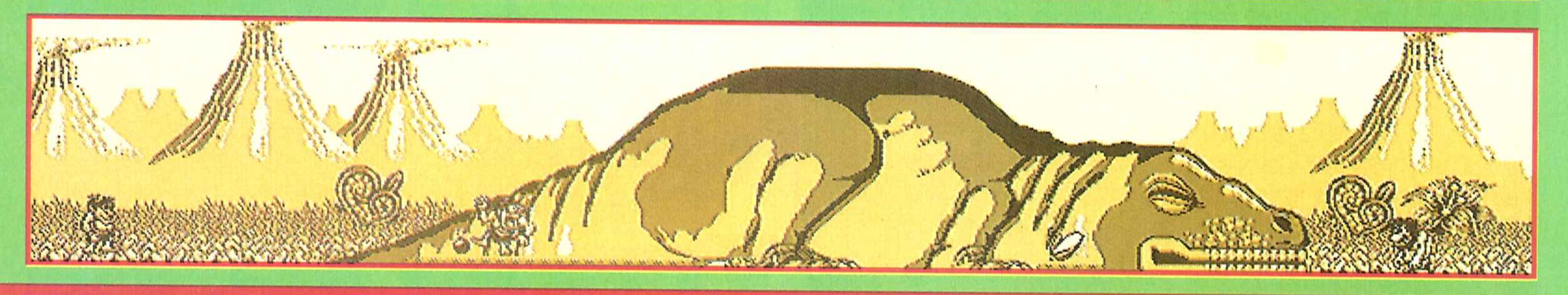

Una joya del blanco y negro

Viendo los títulos que salen actualmente al mercado para Game Boy, uno llega a pensar que ya no se puede ir más allá con esta pequeña portátil, que gráficamente no puede dar más de sí, que ya está todo inventado... Pero llegan los programadores de Motivetime, y con el mayor de los desprecios te tiran la teoría al suelo con esta versión del «Joe & Mac», increíblemente fiel a la máquina original.

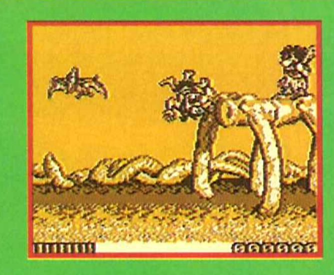



Gráficamente es espectacular, con más de 5 grados de grises diferentes y con enemigos finales que abarcan casi toda la pantalla. Por lo demás, algunas digitalizaciones de sonido y una jugabilidad y adicción de aúpa consiguen el resto. En definitiva, si alguna vez soñaste con que tenías una máquina recreativa en la palma de tu mano, el deseo se ha cumplido. «Joe & Mac» lo ha hecho posible.

Némesis



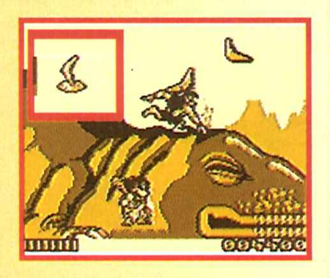
LO MÁS NUEVO





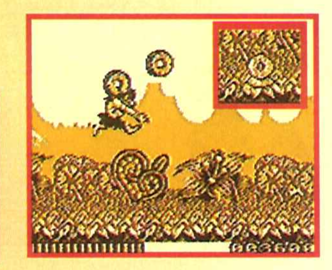
Un huevo, dos huevos, tres huevos...

Además del hacha con que cuenta desde el principio, Joe encontrará otras armas, más o menos potentes, en pleno campo o escondidas en los huevos de pterodáctilos. Estos también ocultan algunas vidas extra, que, al ser escasas, valen su peso en oro en este juego.



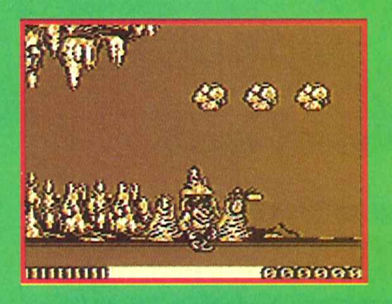


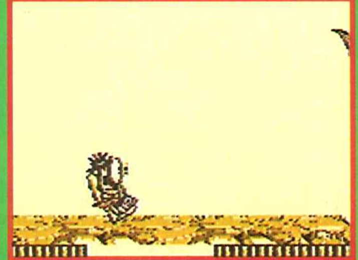




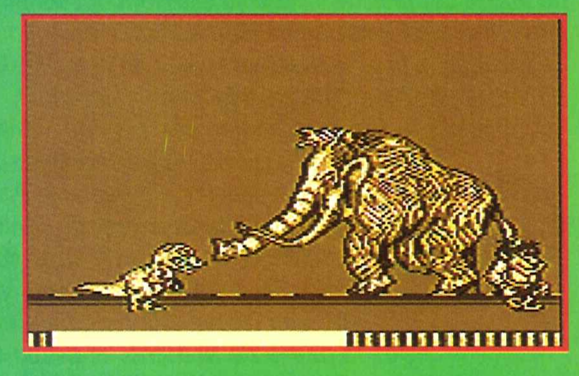


Al margen de ser un experto luchador, en ocasiones también tendrás que mostrar tus cualidades de troglodita saltarín.

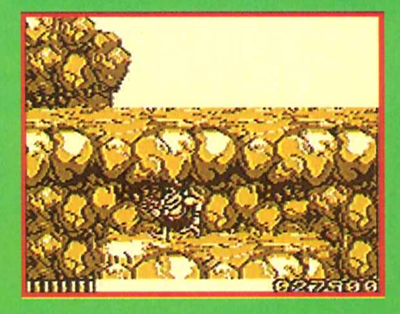


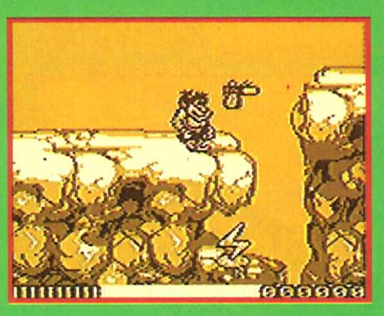


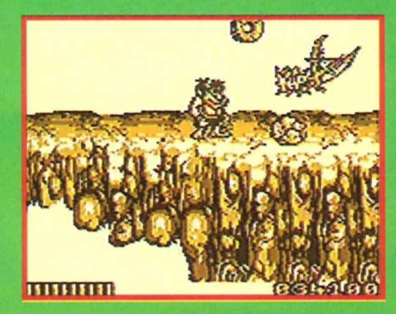
Yo de ti no me confiaría demasiado, por mucho que este tiranosaurio pigmeo no levante más de un metro del suelo. Te puedo asegurar que es tan peligroso como su papá.









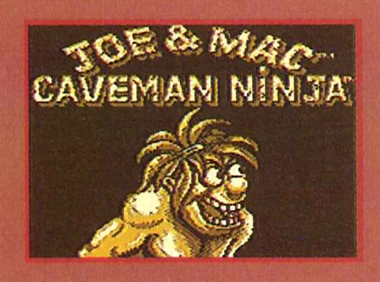


➤ piedrocópteros. Para eliminarlos, sólo es posible emplear un método científico y riguroso: el del hachazo y tentetieso.

Aparte de otros cavernícolas y de temibles plantas carnívoras, Hug también habrá de enfrentarse a los Pterodáctilos y a los Tiranosaurios pigmeos. Cada uno de ellos le proporcionará, al besar el suelo, frutas o muslos de sauropollo, básicos para rellenar la menguante barra de energía de nuestro amigo.

Al final de cada nivel, tendrá que derrotar a un peligrosísimo rival; y cada vez que lo consiga, una doncella volverá al pueblo. ¿Cuántas harán falta hasta rescatar a su encantadora suegra?

GAME BOY



ARCADE ÉLITE
Motivetime
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Nº Continuac.: Ninguna
Megas: 2

Gráficos — 93
Pocas veces podrás ver tal calidad gráfica en una consola portátil.

Música — 78
Toma un papel secundario. En su mayoría, son adaptaciones de las melodías del original.

Sonido FX — 75
La mayoría son normalitos, pero algunos, como el crujir de las piedras, son increíbles.

Jugabilidad — 92
Uno de los juegos más sencillos y divertidos de manejar que encontrarás para tu Game Boy.

Adicción — 93
El ajustado nivel de dificultad no hace sino empujarte a echar una partidita tras otra.

Total — 92
Una de las mejores conversiones que han salido para la pequeña de las Nintendo. Más que recomendable.,

Lo Mejor
La calidad gráfica, tan difícil de conseguir en una portátil. Es superjugable y adictivo.

Lo Peor
A pesar del fantástico detalle de los gráficos, a veces es difícil distinguir los unos de los otros en la pantalla.

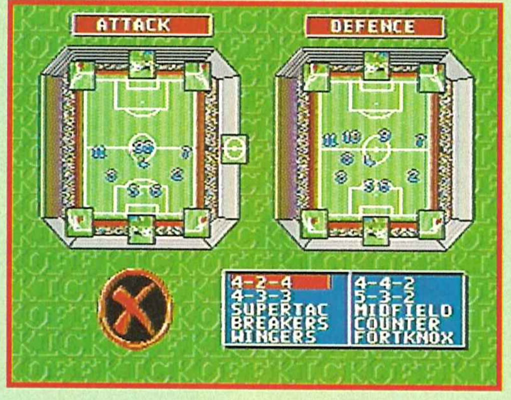


Ahora el Conejito DURACELL® puede ser tuyo.
¡No lo dejes escapar!
¡Y dura, y dura, y dura...!
DURACELL® te ofrece la posibilidad de conseguir este famoso y divertido Conejito.
Si lo quieres busca tu Album de Participación ¿Dónde? En tu Centro de Compra habitual, junto a las pilas DURACELL®.
¡EL CONEJITO MUEVE LA CABEZA, ANDA Y REMA!
CONSIGUE TU ALBUM DURACELL®
DURACELL
1
DURACELL®
AHORA DURAN MAS QUE NUNCA







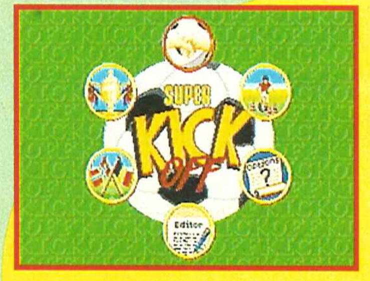




Decir «Kick Off» es hablar sobre uno de los episodios más gloriosos de la historia del Software. Aclamado por la crítica especializada como el mejor simulador de fútbol de toda la historia, la obra maestra de Dino Dini ha sido versionada para todos los sistemas. Desde los inolvidables 8 bits hasta los ordenadores mas potentes (menos en PC... Je, Je), ha aparecido para la Master, la Game Gear, la Nes, la Super Nes... hasta la pequeña Game Boy tuvo su versioncilla. Ahora, después de meses y más meses de tensa espera, ha aterrizado por fin en la Mega Drive, convirtiéndose en la mejor versión consolera jamás creada hasta el momento.

Pero antes de empezar a tirarle todas las flores que se merece, es mejor que comentemos un poco de qué va el juego a aquellos pobres infelices que no hayan podido disfrutar nunca con esta pequeña maravilla. Leed atentamente, pequeñuelos, y empezad a babear, especialmente si os gusta el fútbol.

En primer lugar, hay que dejar claro una cosa: «Kick Off» es REAL. Así que olvidad lo clásico de que el balón se quede pegado a las botas como si fuera un sello de 5 pesetas. El movimiento del esférico es exacto a como se produce en la realidad, por lo que llegar a controlarlo a lo largo y ancho de cada jugada, consiguiendo que pase a gran velocidad de compañero en compañero, puede convertirse en todo un suplicio. Aunque con el paso del tiempo y con un mucho de práctica, podrás valerte de este mismo principio para dejar a tu amigo más bacilón con la boca abierta y la cintura de sus jugadores hecha un auténtico lío, al realizar autopases, túneles y otras virguerías técnicas que ➤





Jugando un amistoso

Si pasas de ligas y otros rollos y sólo te interesa jugar unos cuantos partidos y basta, los encuentros amistosos son lo tuyo. Puedes jugar tú solo o acompañado de un amigo. Tú eliges: Hombre Vs. Máquina; Hombre Vs. Hombre; 2 Hombres Vs. Máquina o Máquina Vs. Máquina.





La oportuna intervención del guardameta ha alejado el peligro de su portería.



Es necesario que controles el saque de banda si no quieres darle el balón al rival.







La afición grita jubilosamente y el estadio se viene abajo. No es para menos, pues el balón ha perforado de nuevo la portería del equipo contrario. La victoria es cosa hecha.

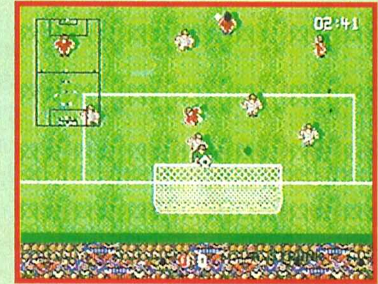


'Con una habilidosa vaselina, has conseguido engañar al guardameta.



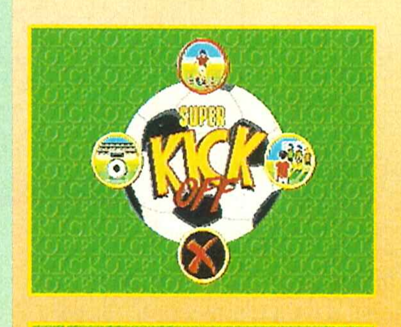
El peligro se acerca. La defensa tendrá que emplearse a fondo para evitar el gol.





El entrenamiento

La clave del éxito de un club, aparte del dinero y los buenos fichajes, reside en el entrenamiento diario de sus jugadores; de su capacidad técnica y compenetración dependerá el que sean o no capaces de responder ante las situaciones más adversas. Por ello, es mejor que antes de afrontar tu primer partido, visites una de las opciones más interesaantes: el entrenamiento. Aquí podrás practicar los lanzamientos desde el punto de penalty, el complicado manejo del balón o los espectaculares tiros directos con barrera.









LO MÁS NUEVO

Opciones y más opciones

Decir Kick Off es decir opciones. Desde las más conocidas, hasta las usadas sólo por los sibaritas del esférico:

*-**Velocidad de juego:** Desde el nivel locura hasta el de abuelitas cheposas. Hay tres en total, siendo la mediana la velocidad más recomendable.*

*-**Borrar la batería:** El cartucho es capaz de grabar tus propios equipos y sus tácticas. Esta opción sirve para limpiarlo todo de un plumazo.*

*-**Corte del campo:** Aunque suene a chorrada, hay gente que agradece bastante esta opción tan poco común.*

*-**Extra Time:** Si así se quiere, el árbitro descontará el tiempo perdido en lesiones, faltas y cambios, para añadirlo al final del partido.*

*-**Duración del partido:** ¿Para qué crees que vale?*

*-**Fuera de juego:** La eterna sanción, siempre excluida de todos los juegos de fútbol, estará disponible si así lo prefieres.*

*-**Nivel de los equipos:** Son 4; desde Internacional hasta Cuarta División.*

*-**Con o sin viento:** Te recomiendo que sólo pongas viento cuando controles bien el balón. De lo contrario, tus tiros acabarán en lo alto de las gradas.*



Ten mucho cuidado con las faltas, pues tus jugadores podrán cargarse con un montón de tarjetas y provocar inoportunos penalties en contra.

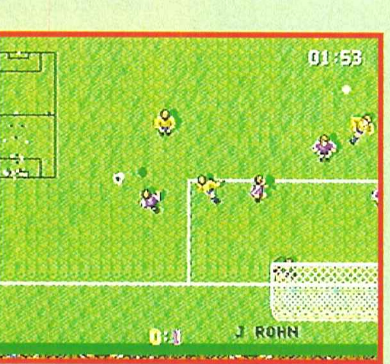


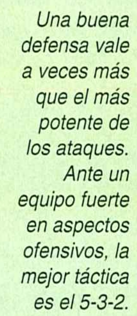


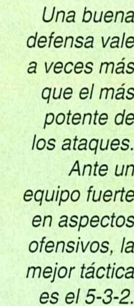
Como podéis ver, la pantalla del radar de campo puede adoptar diferentes tamaños, para adaptarla a tus propios gustos.





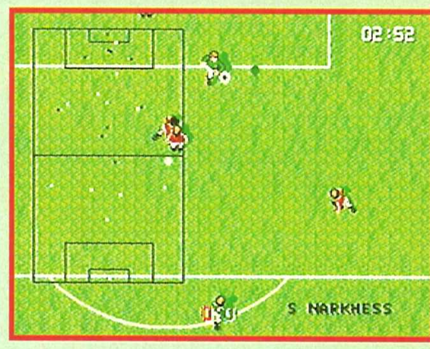






Una buena defensa vale a veces más que el más potente de los ataques. Ante un equipo fuerte en aspectos ofensivos, la mejor táctica es el 5-3-2.





➤ despertarán el clamor de la afición.

Otro de los aspectos que diferencian a este maravilloso «Super Kick Off» de otros juegos de fútbol, reside en el gran número de opciones que tienes a tu alcance. Desde hacer las labores de presidente creando tu propio equipo y grabándolo en la batería del juego, hasta desempeñar las tareas propias del entrenador, al elegir el tipo de campo en el que prefieres jugar o realizar un cambio de jugador en el momento más oportuno.

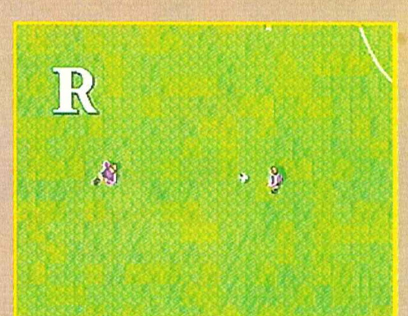
Precisamente una de las principales opciones que tienes a tu alcance es la de elegir la velocidad del juego. Antes de disputar los primeros partidos, es más que aconsejable que la dejes en un término medio, porque de lo contrario sabrás lo que es desenvolverte en un verdadero "juego rápido".

¿Y qué más se puede decir de un juego como éste? Tan solo que elijas correctamente las tácticas de ataque (son la clave de la victoria) y que no te desanimes si te meten 15 goles en la primera partida. «Super Kick Off» es un juego para dedicarle muchas semanas, meses e incluso años, hasta que consigas sacarle todo el jugo. Al fin y al cabo, ni Maradona, ni Di Stéfano ni Pelé nacieron sabiendo hacer maravillas con un balón en los pies, ¿no?

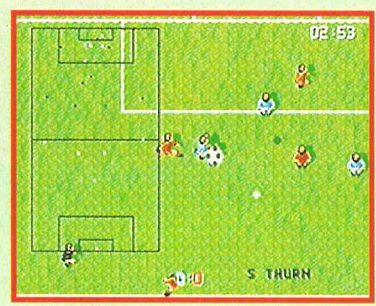
Desde el banquillo



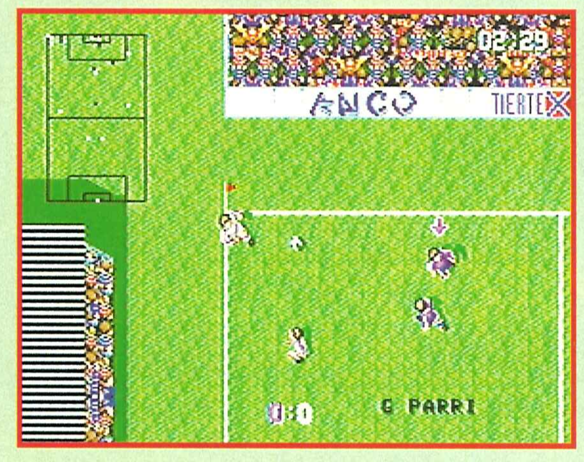
Aún después de haberse iniciado el encuentro, pausando el juego puedes acceder a otra pequeña pantalla de opciones. En ella, podrás cambiar el tamaño del radar del campo, realizar sustituciones y cambiar las tácticas, todo ello desempeñando las labores de entrenador.











Los saques de esquina son una de las jugadas más importantes para conseguir el preciado gol. Dependiendo del tipo de saque, el balón podrá hacer exóticos efectos.



A través de esta pantalla, podréis elegir a vuestro antojo las funciones de cada uno de los botones. Con uno se controla el balón, con otro se dispara, y con el otro harás pases por alto.

Todo un golazo por la escuadra

***E**n el momento en que me enteré de que el archifamoso «Kick Off» iba a aparecer en la Mega Drive, un doble escalofrío recorrió mi bien formada espalda. El primero fue de la emoción. El segundo de pánico, al saber que Tiertex sería la responsable de llevar esta obra maestra de los ordenadores a las pantallas consoleras. Gracias al cielo que, por una vez y sin que sirva de precedente, los responsables de mil y una "patatas hechas juego" han sabido mejorar y actualizar el mejor juego de fútbol de todos los tiempos, gracias al superior hardware de la Mega Drive.*

«Kick Off» tiene un hándicap: el control del balón. Pero con un poco de práctica, acabarás jugando al primer toque. Decenas de opciones, copas, ligas y la posibilidad de crear un equipo propio, han hecho que los megadriveros tengan ante sí el juego de fútbol definitivo. Us Gold, Anco y Tiertex han sabido meterle un gol de antología al aburrimiento.

Némesis

MEGADRIVE



DEPORTIVO
US GOLD
Tiertex/Anco
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 0
Niveles de Dificultad: 1
Nº Continuac.: Infinitas
Megas: 4

Gráficos — **90**
Tanto los jugadores como el efecto del balón superan con creces las anteriores versiones.

Música — **79**
Toma un papel totalmente secundario. Se la podrían haber currado un poquito más.

Sonido FX — **89**
Se ha sabido captar todo el ambiente de los mejores encuentros, con los cánticos del fondo sur incluidos.

Jugabilidad — **90**
En las primeras partidas te costará hacerte con el balón, pero con un poco de paciencia y ganas...

Adicción — **92**
Tanto si te gusta el fútbol como si no, sufrirás en tus propias carnes la Kick Offmanía.

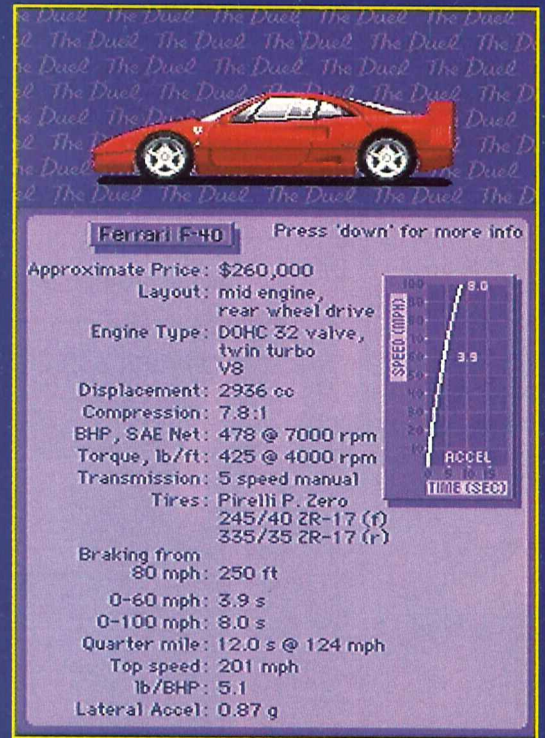
Total — **91**
El mejor juego de fútbol para la Mega Drive, y, junto al Super Soccer, los objetivos básicos para los futboleros con consola.

Lo Mejor
Es la mejor versión creada hasta el momento. Por fin Tiertex ha hecho algo decente. Las numerosas opciones.

Lo Peor
En los primeros partidos, el balón no irá, precisamente, a la dirección que tú desees.

LO MÁS NUEVO

THE DUEL: Test Drive 2





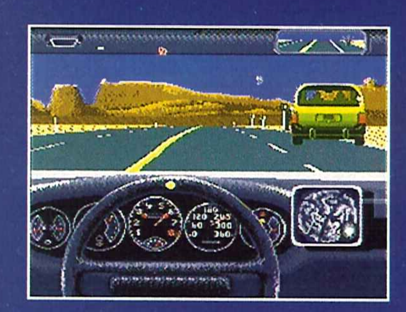
PASIÓN POR LA VELOCIDAD

Desde su nacimiento en 1987 para ordenadores de 16 bits, el primer Test Drive supuso un gran cambio en el género automovilístico, hasta entonces totalmente arcade o deportivo. La compañía Distinctive Software se encargó de programar para Accolade un simulador de coches que ponía a nuestra disposición cinco de los más deseados automóviles del universo: Porsche 911, Ferrari Testarrossa, Lamborghini Countach, Lotus Turbo Sprit y Chevrolet Corvette.

El escenario consistía en una sinuosa carretera de montaña, que se iba a encargar de poner a prueba nuestros reflejos, prudencia y ansias de velocidad. Pese a su brusca animación y el único escenario con que contaba, el juego conquistó el corazón de los más motorizados y se convirtió en todo un clásico del género.

Un par de años más tarde nació el segundo Test Drive, con tan solo dos coches, un 959 y el F 40, pero una gran cantidad de escenarios diferentes. Además, tanto en Europa como en Estados Unidos se pusieron a la venta unos discos que contenían datos de coches de carreras antiguos y algunas curiosidades más. Las cualidades técnicas no habían mejorado mucho, pero seguíamos encontrándonos con un juego realmente divertido y jugable.

Otros dos años más tarde, y metidos de lleno en el limitado mundo vectorial, fue lanzado el Test Drive 3, con soberbias digitalizaciones y un entorno más versátil y variado que en las otras dos entregas. En él, tres prototipos sustituyeron a los habituales deportivos de serie. La saga Test Drive había dado la vuelta a sus técnicas de programación y pronto los dos ➤



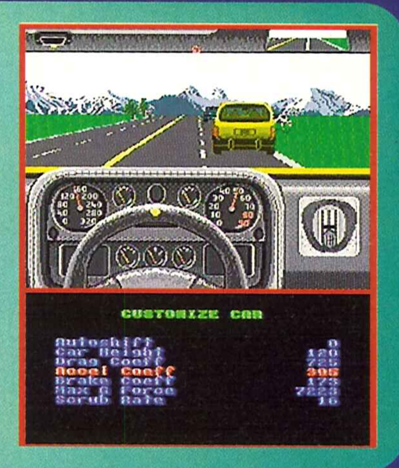






Puesta a punto

Cuando estés en plena carrera, y siempre que tengas el segundo control pad conectado, podrás acceder al modo Customize para preparar el coche a tu propio gusto. Si pulsas L Y R simultáneamente en el segundo control pad, una pantalla con siete parámetros aparecerá ante tus ojos. En ella podrás modificar la altura del coche, elegir entre cambio automático o manual, aumentar los coeficientes de freno, la aceleración, tracción o el control del derrape de tu coche.





La gasolinera, punto de final de trayecto y lugar donde te indicarán toda clase de datos acerca de qué tal has realizado el recorrido.

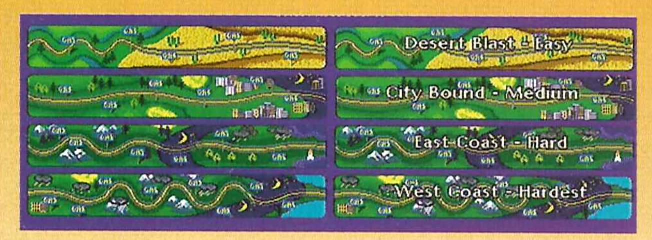








Estado de las carreteras



Test Drive 2 nos propone cuatro escenarios donde experimentar la velocidad del bólido. Cada uno con un nivel de dificultad diferente:

- Desert Blast: (Fácil). Las carreteras son bastante rectas, con curvas poco importantes, y siempre conduciremos bajo la luz del día.
- City Bound: (Medio). Nos propone un trazado con curvas más pronunciadas y algunos obstáculos en el borde de la carretera. Hay una fase nocturna.
- East Coast: (Difícil). Las condiciones climatológicas nos obligarán a conducir con lluvia y de noche. Muchas curvas y obstáculos.
- West Coast: (Muy difícil). Todo se unirá en nuestra contra: lluvia, nieve, noche, curvas peligrosas y una gran cantidad de obstáculos.

Modos de juego

Modo duelo: Tu coche se enfrentará a otro (puedes elegir entre Porsche, Ferrari o Lamborghini), en un duelo de velocidad, habilidad y reflejos.
Modo cronómetro: Si no quieres sentirte agobiado por la presencia de otro competidor, podrás optar por disputar esta prueba contrarreloj.





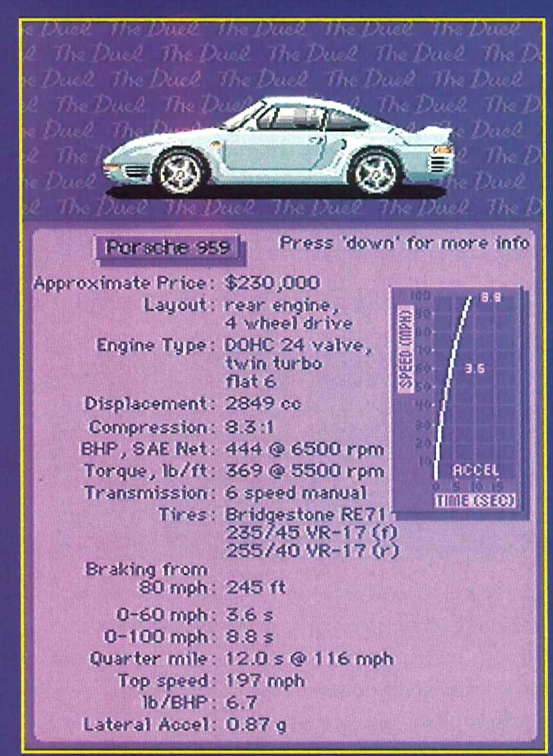










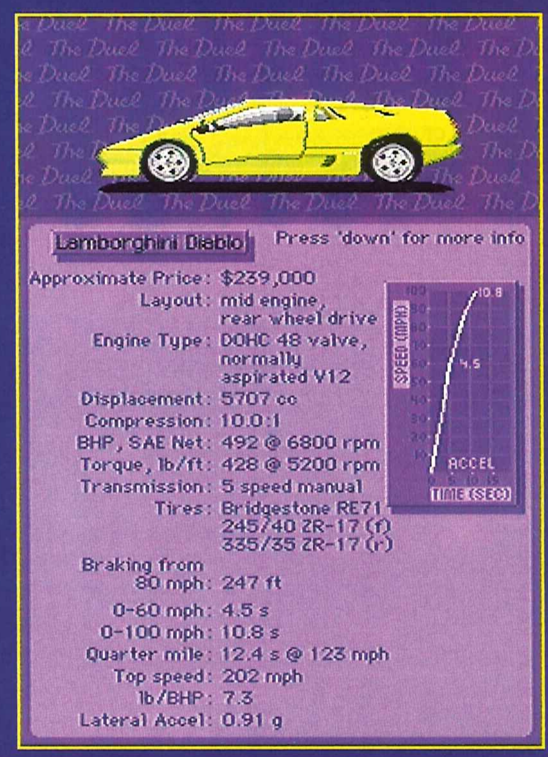


Las gasolineras

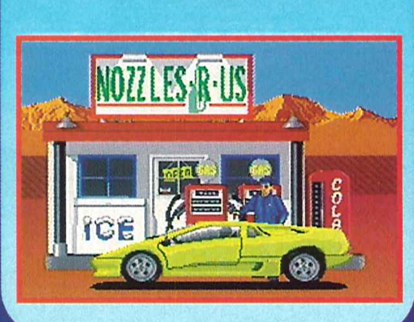
Estos tranquilos lugares están situados al final de cada uno de los tramos que conforman el recorrido. Cuando veas la gasolinera, deberás aminorar la velocidad y echarte hacia la derecha.

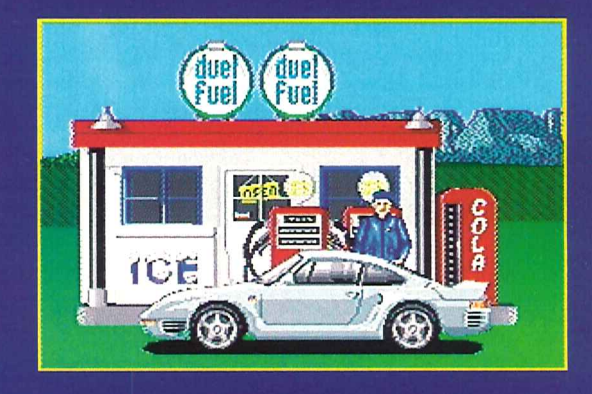
Después de repostar, el dueño te dará una valoración objetiva de lo bien o mal que has conducido, y podrás analizar una serie de datos acerca de tu actuación al volante.











primeros capítulos comenzaron a sumirse en las brumas del olvido para casi todos...

Pero Accolade, siempre dispuesta a desenterrar los más profundos mitos, se encargó de convertir este clásico para Mega Drive. Y un poco más tarde realizó para la propia Super Nintendo la versión que ahora nos ocupa.

Las novedades que incorpora esta nueva versión son escasas, pero bastante llamativas. Entre ellas destaca que al Porsche 959 y al Ferrari F 40 se les ha unido el Lamborghini Diablo (de color amarillo, desgraciadamente), para añadir un poco de variedad al habitual dúo Porsche/Ferrari.

Por si no conocéis el desarrollo de este juego, os diré que vuestro único objetivo es conducir un bólido a la mayor velocidad posible, evitando el tráfico y los obstáculos, a lo largo de una carretera, hasta llegar sanos y salvos a la gasolinera.

Pero no os precipitéis, porque antes de empezar a jugar tendréis la oportunidad de elegir si preferís cambio automático o manual, escoger entre los cuatro niveles de dificultad, modificar el control pad, elegir música o simplemente sonido, y la popular-pero-poco-utilizada opción de estéreo o mono.

Después, sólo queda que escojáis vuestro automóvil de entre los tres disponibles, que indiquéis si queréis batiros en duelo contra el tiempo o frente a otro vehículo y, finalmente, que optéis por uno de los cuatro recorridos, cada uno de los cuales está separado en varios tramos, con gasolinera final incluida.

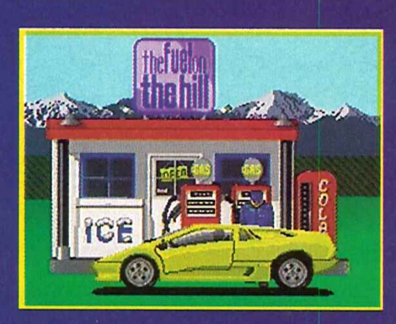
Cuando oigáis el rugir de vuestro coche y sintáis la potencia en vuestros dedos, hábilmente amarrados al control pad, pisad el acelerador a fondo. Preparaos para vivir una experiencia inolvidable, surcando carreteras a más de 260 kilómetros por hora mientras adelantas incorrectamente, burlas a la policía y te das cuenta de lo divertido que puede ser conducir de noche, con lluvia, nieve o por un desfiladero (pero a través de la consola, claro).

No tengas miedo y, como bien dice uno de los empleados de la gasolinera, "corre tan deprisa como puedas, sólo es un juego".





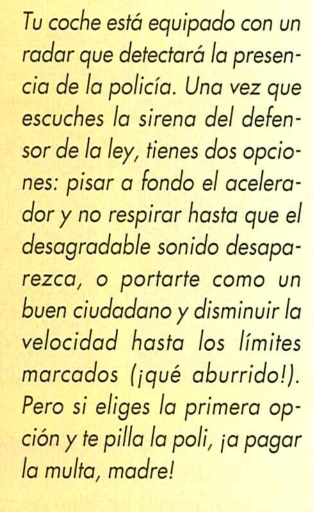




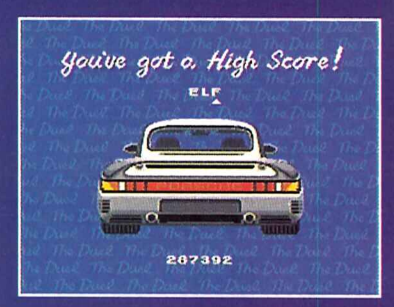




¡Alto, policía!

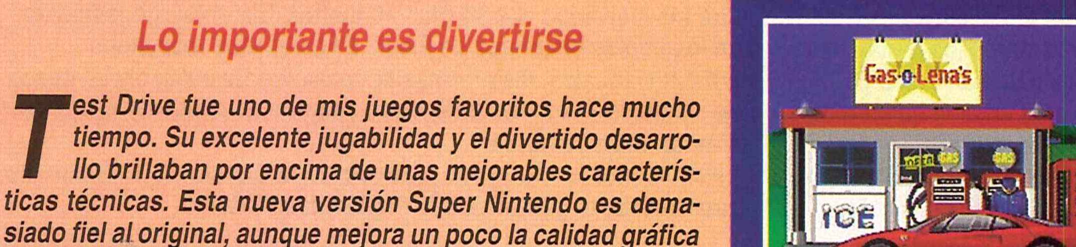


Tu coche está equipado con un radar que detectará la presencia de la policía. Una vez que escuches la sirena del defensor de la ley, tienes dos opciones: pisar a fondo el acelerador y no respirar hasta que el desagradable sonido desaparezca, o portarte como un buen ciudadano y disminuir la velocidad hasta los límites marcados (¡qué aburrido!). Pero si eliges la primera opción y te pilla la poli, ¡a pagar la multa, madre!





Si eres más rápido y más osado que nadie, podrás entrar a formar parte del grupo de pilotos de élite que inscriben su nombre en el glorioso cuadro de records.



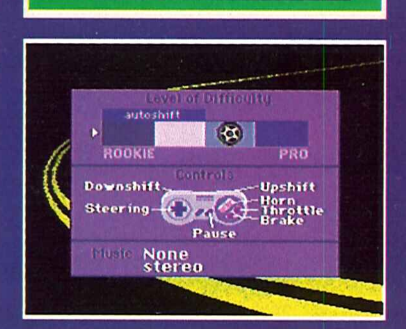
Lo importante es divertirse

***T**est Drive fue uno de mis juegos favoritos hace mucho tiempo. Su excelente jugabilidad y el divertido desarrollo brillaban por encima de unas mejorables características técnicas. Esta nueva versión Super Nintendo es demasiado fiel al original, aunque mejora un poco la calidad gráfica y da un sobresaliente tratamiento al apartado del sonido FX.*

La animación brusca ("jerky" como dirían los ingleses) y el cuestionable apartado gráfico siguen ahí. Pero esta vez importa menos, pues Test Drive 2 nos sorprende con todo el encanto, la emoción y el riesgo de un alucinante paseo a través de esa gran autopista, tan difícil de encontrar, llamada diversión.

The Elf





SUPER NINTENDO



SIMULADOR
ACCOLADE
Distinctive Soft.

Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 4 (con 26 pistas)
Niveles de Dificultad: 4
Nº Continuac.: 0
Megas: 8

Gráficos — **60**
La sensación de velocidad ha sido mejorada, pero sigue siendo el apartado más flojo del juego.

Música — **72**
Atractivas melodías bien realizadas, que acompañan a la perfección nuestras partidas.

Sonido FX — **89**
El diferente sonido de cada motor es perfecto. Los demás samples también brillan a gran nivel.

Jugabilidad — **84**
Este juego es una experiencia que no debería perderse nadie. Tan divertido como siempre.

Adicción — **75**
La longitud de los circuitos y los abundantes accidentes nos obligarán a echar una partida tras otra.

Total — **76**
La mejor versión de Test Drive 2, con gráficos ligeramente pobres, pero tan divertido y jugable como siempre.

Lo Mejor

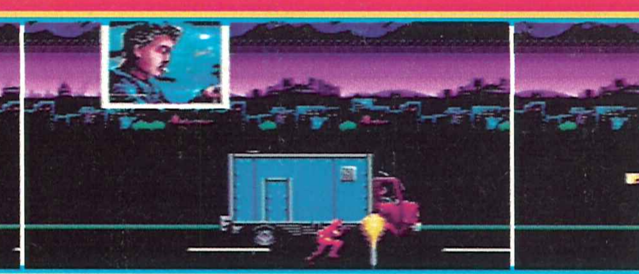
Lo divertido que es conducir con Test Drive. El sonido de los motores. Todo un clásico del mundo del motor.

Lo Peor

La sensación de velocidad no es perfecta. Los obstáculos se acercan bruscamente. Algunos gráficos son mejorables.

LO MÁS NUEVO

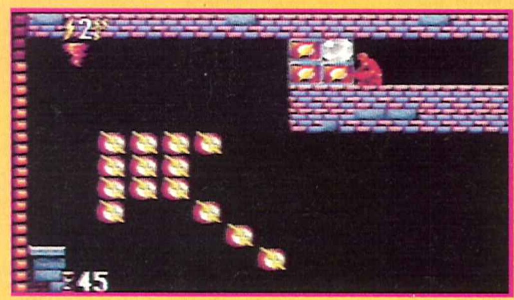














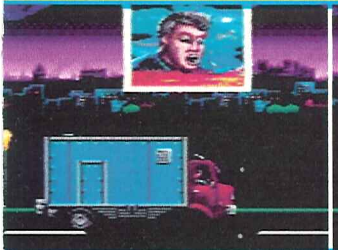


Trabajando en las sombras y protegido por su inocente disfraz de redactor de Hobby Consolas, el hombre más rápido del mundo no descansa en su particular cruzada contra el crimen. Brunildo, alias Flash, ha prometido ante la tumba de su difunto gato que acabaría con la malvada influencia que el cruel Choskar está ejerciendo sobre todos los padres del mundo. Choskar, haciendo gala de sus dotes de insidioso conspirador, está convenciendo a quienes le quieren oír de que las consolas son malas, perniciosas y provocan neurastenia asesina a quienes las usan. Ante tal infamia, Brunildo se ha despojado de su disfraz de agradable simpaticón y se ha convertido, otra vez, en Flash, el supercorredor.

Desde abandonados almacenes a los subterráneos del metro, Flash debe eludir el peligro echando mano de sus asombrosos poderes. Su ultra-velocidad, su prodigiosa capacidad de salto, su pistola de mega-fuerza y su torbellino humano sembrarán el pánico entre los malvados que se rifan su disfraz. Sin embargo, éstos no son los peores enemigos de Flash. Enrevesados mapeados multidireccionales, plataformas de recalcitrante acceso y un crono que no perdona son los auténticos peligros a los que se habrá de enfrentar nuestro héroe.

Flash cuenta con tu ayuda para detener a Choskar. Y si te atreves a prestársela, te garantiza una trepidante aventura.






En busca de las insignias

YOU MADE IT!
TOTAL

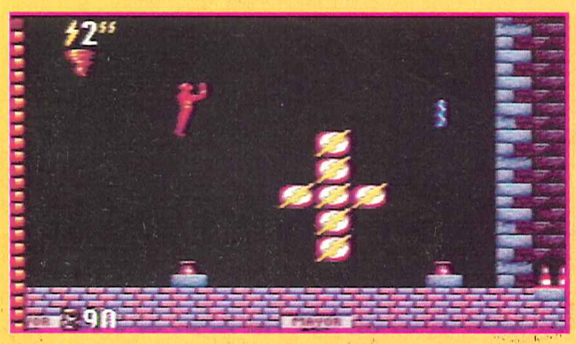
Si recoges las insignias de Flash, verás cómo aumenta considerablemente tu puntuación y tus posibilidades de obtener un extra. Sin embargo, ciertos signos esconden en sus interior otros items no menos interesantes. Desde relojes que amplían el tiempo límite, hasta bolas de energía que restituirán tu fuerza, pasando por burbujas de poder que aumentarán la potencia de tu arma o que, simplemente, doblarán tu puntuación. Para completar las fases no es necesario recogerlo todo, pero sí que es recomendable almacenar el máximo numero de items posible, si quieres aumentar tus posibilidades de éxito.

Un héroe para la Master

Un bonito y suave scroll, el maravilloso movimiento del protagonista, reflejado especialmente en sus saltos, y la agilidad del programa en conjunto. Se mezcla todo con sumo cuidado, y tenemos como resultado un juego divertido y adictivo que, a pesar de alcanzar altas cotas de dificultad en ciertos momentos, mantiene la jugabilidad por bandera. Es una pura delicia para los amantes del plataformeo y la acción.

Teniente Ripley








MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
SEGA
Probe
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Nº Continuac.: 0
Megas: 4

Gráficos — 72
Un buen scroll y la rapidez de movimientos contrasta con la pequeñez de los personajes.

Música — 68
Ágiles melodías acordes con el rápido desarrollo, acompañan sin necesidad de machacar los oídos.

Sonido FX — 66
Sin ser ninguna maravilla, sentirás en tus propias carnes los golpetazos que recibe y reparte tu héroe.

Jugabilidad — 72
Al principio será complicado, pero con el tiempo nadie te podrá detener.

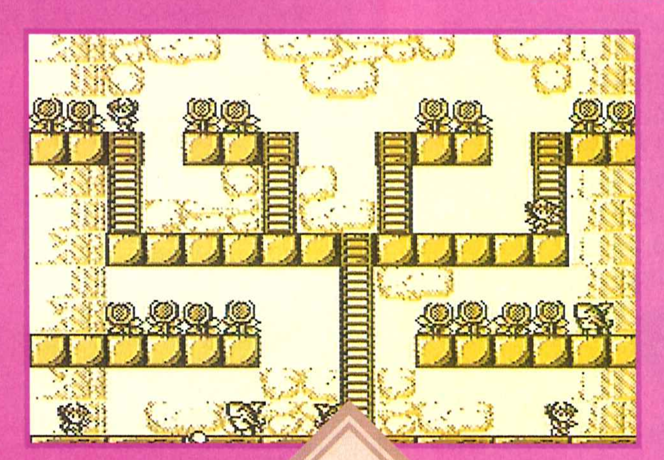
Adicción — 75
Si eres un hábil plataformeador y disfrutas con enrevesados mapeados, te enganchará.

Total — 74
Sin resaltar en ningún apartado específico, es un programa que cumple la función primordial: divertir.

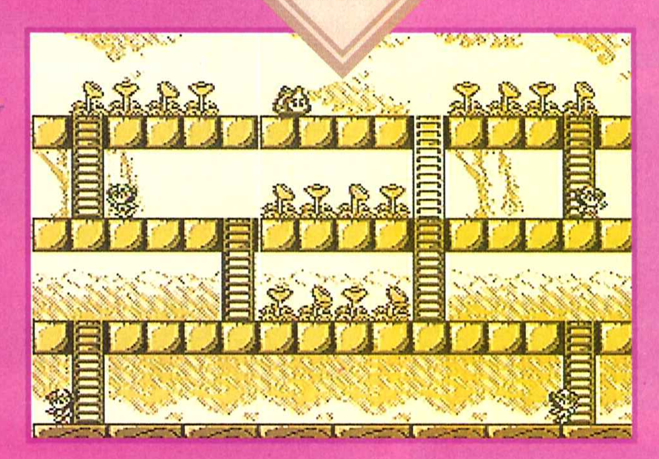
Lo Mejor
Por encima de todo lo demás, resulta bastante entretenido. La velocidad y la suavidad del scroll.

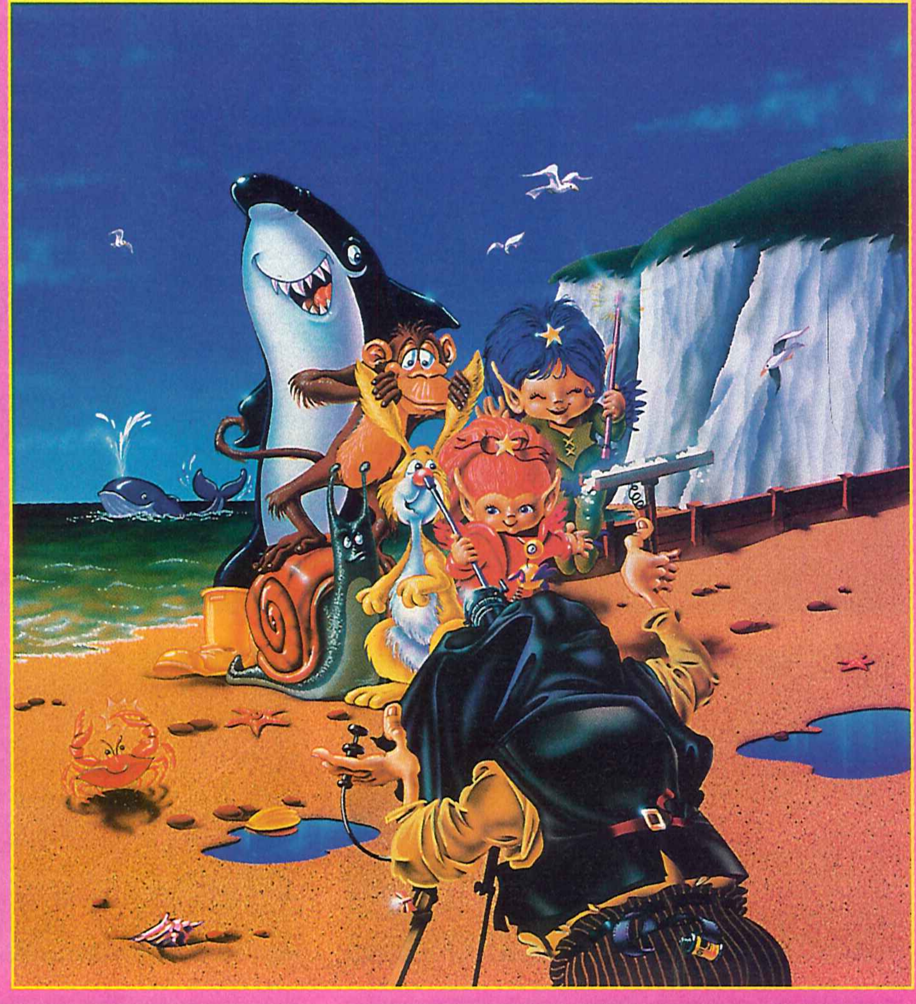
Lo Peor
El salto de nuestro protagonista es un pelín difícil de controlar. Que no existan continuaciones.

RODLAND



GAME BOY





LA AVENTURA DE LAS BOTAS DEL ARCOIRIS

Los hermanos Tam y Rit llevaban una vida feliz, cómoda y muy dulce, sin más preocupación que la de divertirse con sus amigos y comer pastelillos y caramelos sin descanso. Pero una mañana, al levantarse, descubrieron con asombro que todos sus vecinos de la Ciudad Hada se habían convertido en criaturas perversas y un tanto rarillas. Y eso no era lo peor. La madre de nuestros amigos, la reina de las hadas, había sido secuestrada y encerrada en la torre más alta de la fortaleza Maboots. Como no podía ser de otra forma, los dos hermanos se lanzaron rápidamente al rescate de su madre.

En su ayuda, cuentan con dos poderosas armas heredadas de sus antepasados. Por un lado, las Botas del Arcoiris les permitirán crear nuevas escaleras por las que ascender a la Torre. Por el otro, el Látigo Mágico paralizará y destruirá a cuantos enemigos osen plantarles cara. Con estos dos valiosos objetos, Tam y Rit se disponen a asaltar la fortaleza y desvelar todos sus misterios.

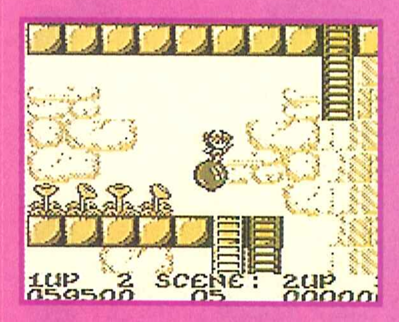
Los hermanos deberán pasar habitación por habitación, eliminando a todos los malvados adversarios que encuentren a su paso. Y si antes de deshacerse de sus rivales cogen todas las flores que haya en la pantalla, las terribles criaturas del castillo se convertirán en bichitos pequeños y nerviosos que les permitirán hacerse con alguna que otra vida extra.

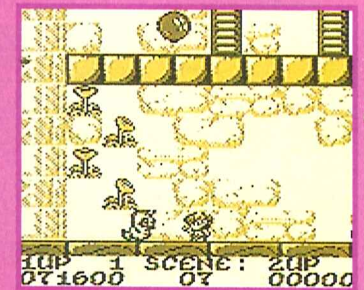
Ya os podéis imaginar lo divertido que puede ser enrolarse en una aventura donde volar en enormes y tersos globos, trepar por escaleras mágicas y paralizar tiburones andantes está a la orden del día. Al fin y al cabo, no todas las mañanas se convierte uno en un rescatador de hadas.

Un hada, un extra

El juego te ofrece una sencilla manera de obtener una vida extra. Sigue estos pasos y lo conseguirás: cuando cojas todas las flores de las pantalla, sonará una musiquilla que te advierte que los monstruos han sufrido una transformación. Si destruyes a estos monstruos transformados, aparecerán cinco letras. Sólo tienes que recogerlas y formar la palabra "extra". En el momento en que lo consigas, una hermosa hada te hará entrega de la consiguiente vida extra, además de una nada desdeñable cantidad de puntos.





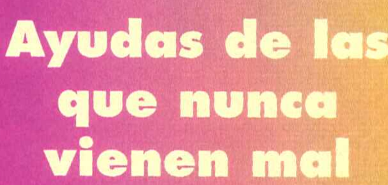


Ayudas de las que nunca vienen mal

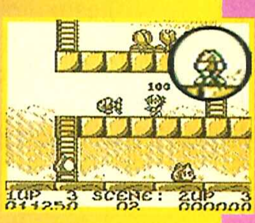
Si eres capaz de acabar con todos los enemigos que pululan por la pantalla antes de haber cogido las flores, conseguirás algunos objetos que, aunque no vayas a poder disfrutar de ellos mucho tiempo, producirán devastadores efectos.

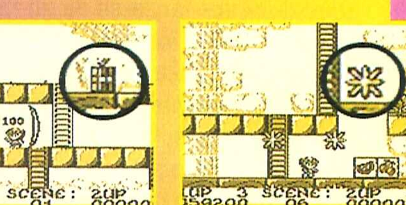
Contarás con poderosos misiles, rodantes pedruscos, escudos destructivos, bombas explosivas, lanzallamas, y un largo etcétera de armas de todas clases que compondrán un más que completo arsenal.

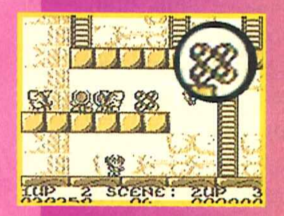
Además, si consigues lanzar tus proyectiles contra otra serie de horripilantes criaturas que te saldrán al paso, y acabas con ellas, obtendrás una cierta cantidad de frutas que vendrán muy bien para engordar tu marcador.

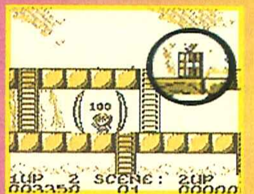


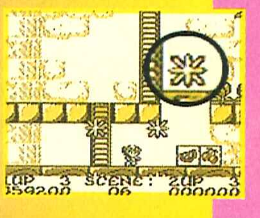


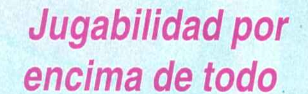








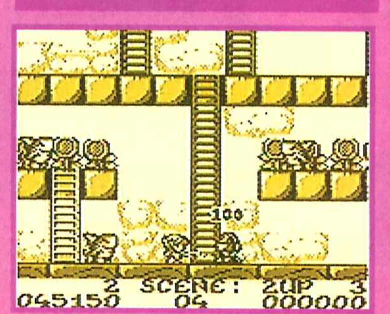


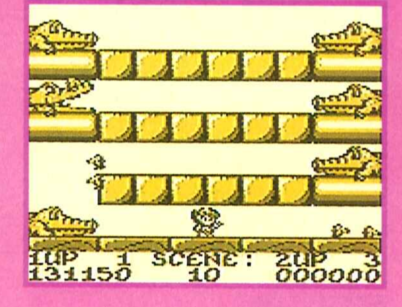


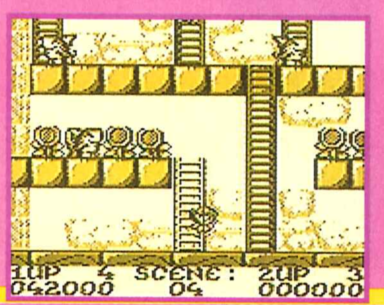
Jugabilidad por encima de todo

Amena, simpática y muy adictiva es la oferta de Storm, al presentarnos este plataformero programa para Game Boy que cumple a la perfección su misión de entretener. Y aunque no haga gala de un gran despliegue técnico, hay en él algo encantador y mágico. Quizás sea el simple pero efectivo desarrollo, o la rápida sucesión de niveles. No sé, el caso es que su extraordinaria jugabilidad acabará atrapándote sin que puedas evitarlo.

Teniente Ripley







GAME BOY



PLATAFORMAS
STORM
Sales Curve

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 40
Niveles de Dificultad: 0
Nº Continuac.: 0
Megas: 1

Gráficos — 77
Los gráficos resultan un poco pequeños, lo que no impide que sean nítidos y agradables a la vista.

Música — 76
Melodías simpáticas, agradables y pegajosas, conformes al tono que preside todo el programa.

Sonido FX — 76
Compuesto en clave de humor, resulta tan gracioso como las melodías que lo acompañan.

Jugabilidad — 81
Lo mejor es que la descubras por ti mismo. Ten por seguro que no te defraudará.

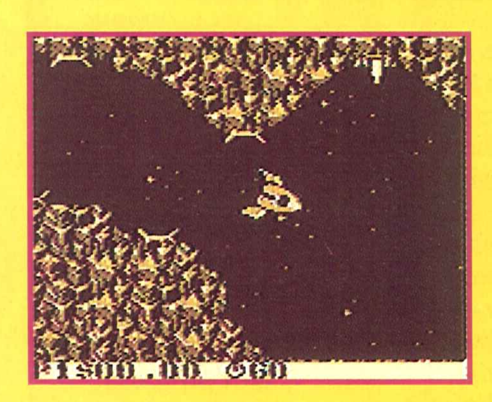
Adicción — 81
Sus cuarenta fases y la diversión que provoca harán que tardes bastante tiempo en cansarte de él.

Total — 80
Un juego plataformero donde los haya, pero además simpático y bien realizado.

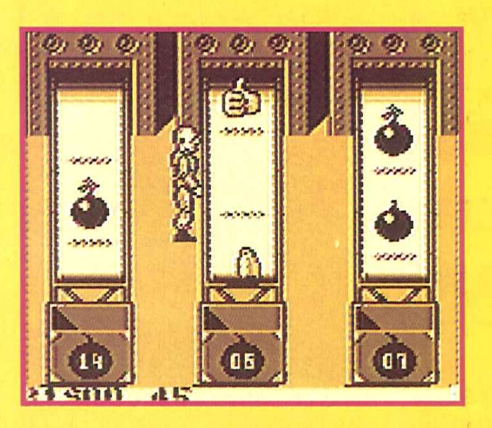
Lo Mejor
No podrás saberlo hasta que no lo compruebes por ti mismo, y te recomiendo que lo hagas. Sobre todo, las botas del Arcoiris.

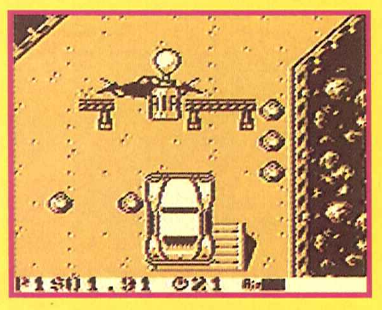
Lo Peor
Que no haya ni una sola continuación. Los gráficos son un poco pequeños, pero sólo un poco.

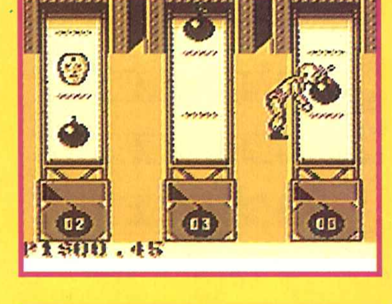
LO MÁS NUEVO

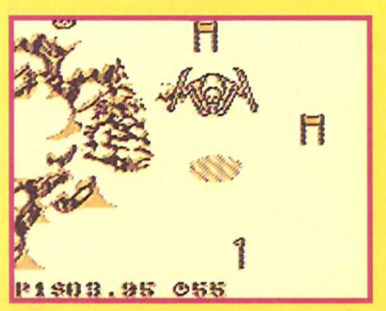


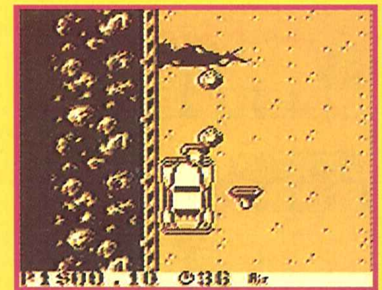
Vive las mismas emociones que un especialista de cine, sin necesidad de jugarte el pellejo.











Los Crash Dummies Spin y Slick necesitan unas relajantes vacaciones en algún "tranquilo" rincón. Algo así como un crucero en el Titanic o una excursión por las laderas del Vesubio. Pero existe un ligero problema: no tienen ni una peseta para comprar el pasaje de avión (aterrizaje forzoso incluido) y sufragar los gastos. La solución está clara, hacer algún que otro trabajito extra que, además de diversión, les proporcione fondos para sus locas vacaciones.

Y ya te puedes imaginar el tipo de trabajos que pueden salirles a este par de "destrozones". Su jefe les ha buscado ocupaciones muy variadas, desde lanzarse de un rascacielos para filmar una película, hasta probar los parachoques de un coche chocando contra las paredes, pasando por desactivar bombas explosivas a soplidos, guiar unos misiles dirigibles o esquiar llevándose todos los banderines y muñecos de nieve posibles por delante.

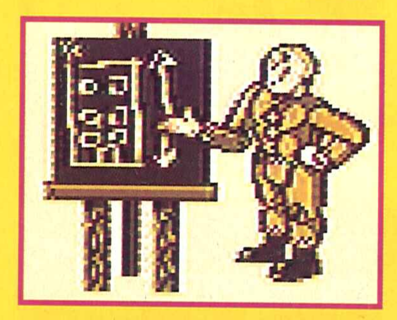
Si con tu ayuda completan con éxito los cinco trabajos, podrán repetirlos aumentando la dificultad, hasta redondear sus ahorros con una bonita cifra. Vamos, que tienes juego para rato...

UNOS ESPECIALISTAS MUY ESPECIALES

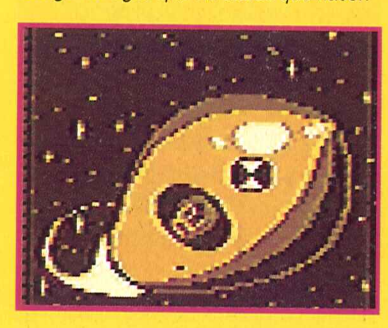




No, no creas que se trata de una carrera de coches. Tu misión consiste en chocar con fuerza contra una pared de ladrillos.



Antes de comenzar la prueba, conviene que sigas atentamente las explicaciones. Luego no digas que no sabes qué hacer.







Uno, dos, tres... hasta diez pisos tendrás que recorrer en tu espectacular caída. Y además debes tratar de caer en el centro de una diana dibujada en el suelo.

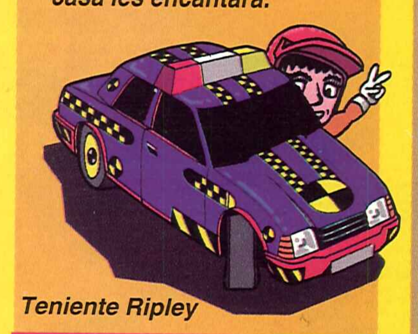


Parecía que no ibas a ser capaz de conseguirlo, ¿verdad? Pues aquí estás sano y salvo, dispuesto a disfrutar de todo este dinero merecidamente ganado.



Abróchense los cinturones

Este original programa nos recuerda, con la contundencia de una caída desde diez pisos, que quienes quieran disfrutar de estas emociones, o se convierten en Crush Dummies o las ensayan ante la G.B. Y resulta realmente divertido lanzarse contra todo tipo de obstáculos, tratando de tumbarlos en vez de esquivarlos. Seguro que a los "destrozones" de la casa les encantará.



Teniente Ripley

GAME BOY



ACCIÓN
ACCLAIM
LJN
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 5
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 0
Nº Continuac.: 0
Megas: 1

Gráficos — 85
Cuenta con un suave scroll, gráficos claros, grandes y simpáticos y una gran variedad de situaciones.

Música — 78
Sin ser brillante, cumple perfectamente su cometido. Simpáticas melodías a tono con el resto del programa.

Sonido FX — 79
Cada uno de los numerosos golpetazos tiene su consiguiente sonido. Muy efectista.

Jugabilidad — 80
Muy dinámico y rápido. El manejo no conlleva mucha dificultad, lo que permite avanzar con soltura.

Adicción — 78
Aunque las fases se vayan repitiendo, seguro que se mantiene tu interés por el juego.

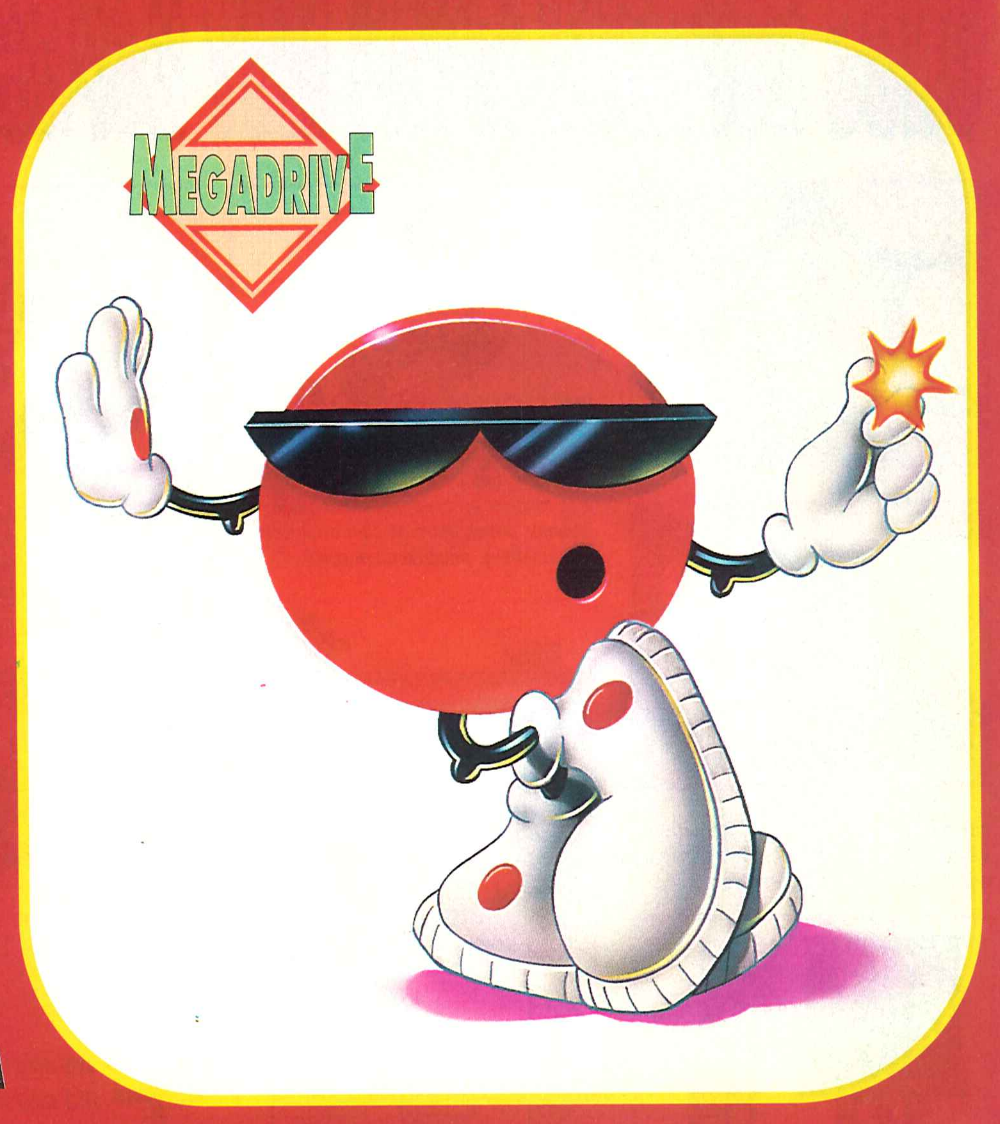
Total — 85
Las virtudes superan a los defectos. Su simpatía y variedad le convierte en apto para todos los públicos.

Lo Mejor
Los originales personajes y la graciosa manera que tienen de desmembrarse. El scroll de la caída del edificio.

Lo Peor
Superar las cinco pruebas no es demasiado difícil, y la repetición de fases puede llegar a cansar.

LO MÁS NUEVO

SPOT
A TODA PASTILLA



Un nuevo héroe ha llegado a la ¿ciudad?, bueno, no se sabe bien a dónde, pero el caso es que ha llegado. La verdad es que tampoco es fácil de identificar (¿os estoy sacando de dudas?). En fin, sus amigos le conocen por Spot y es algo parecido a un enorme punto o a una aspirina para caballos, que se mueve y actúa con más gracia que Paco Clavel. ¿Que de dónde viene? Pues corren rumores de que representa a una famosa marca de bebidas refrescantes, aunque nadie se atreve a confirmarlo. Lo que queda muy claro es que el desparpajo y la simpática chulería de Spot impresionarían al mismísimo Al Capone.

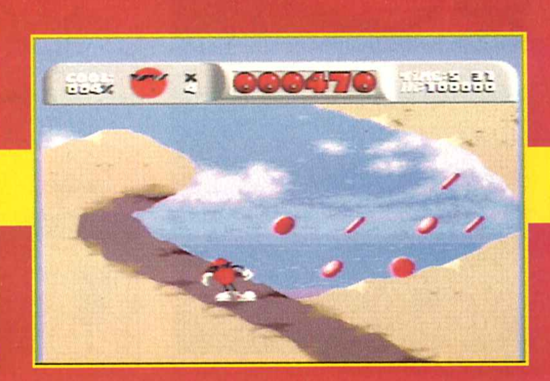
Lástima que todo esto no le haya servido para evitar el secuestro de varios de sus compañeros. Alguien se dio cuenta del incalculable partido que se podía sacar de estos personajes en el materialista mundo de la publicidad, y decidió apoderarse de todos ellos. Sin embargo, la astucia de nuestro amigo Spot le permitió burlarse de aquellos desalmados.

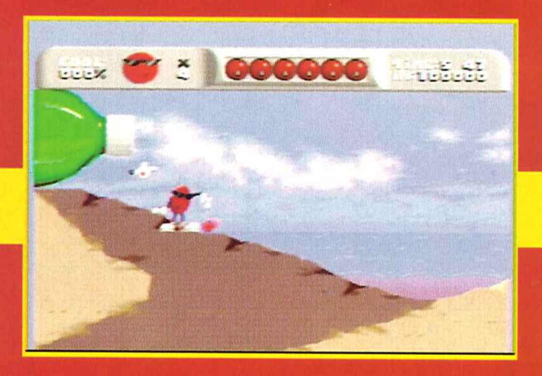
Ahora ha llegado el momento de demostrar si tanta fanfarronería tiene algo de cierto, y de utilizar toda la energía que esta pequeña pastilla lleva dentro para liberar a sus colegas. Pero el asunto no es nada fácil: los secuestrados han sido encerrados en celdas y escondidos en los lugares más insospechados. Vuestra constancia, una buena consola Mega Drive y la valentía del "punto andante" formarán el cocktel idóneo para cumplir el objetivo.

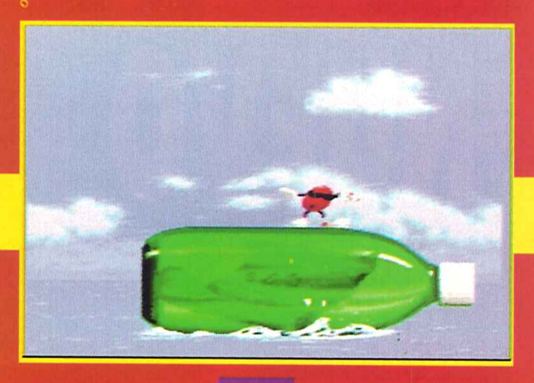
Antes de que tengáis la posibilidad de encontrar la celda, ➤



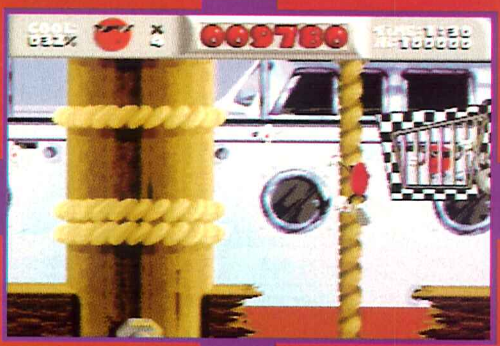


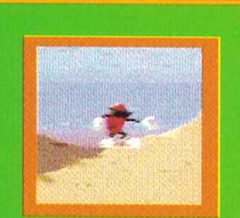


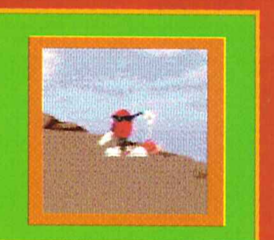


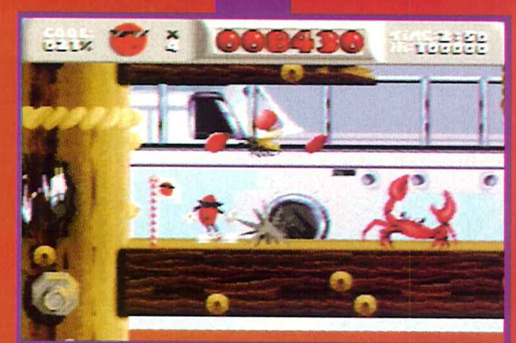




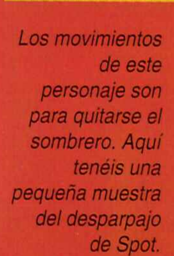



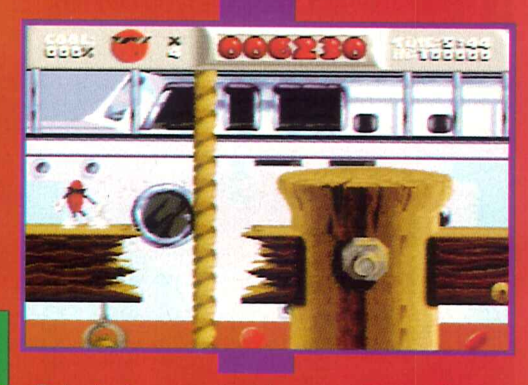


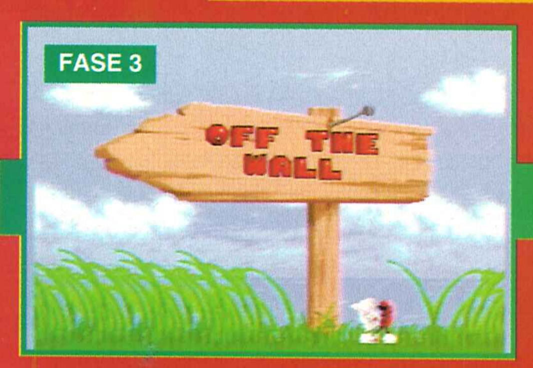


Los movimientos de este personaje son para quitarse el sombrero. Aquí tenéis una pequeña muestra del desparpajo de Spot.







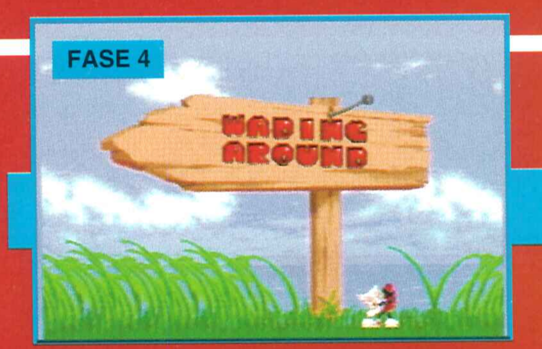


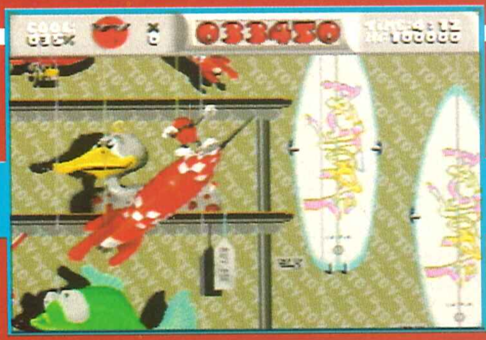

Todas las fases son absolutamente originales. El protagonista recorre playas, muelles derruidos...

En algunas ocasiones, los enemigos son muy difíciles de eliminar. No tengáis ningún pudor en esquivarlos.





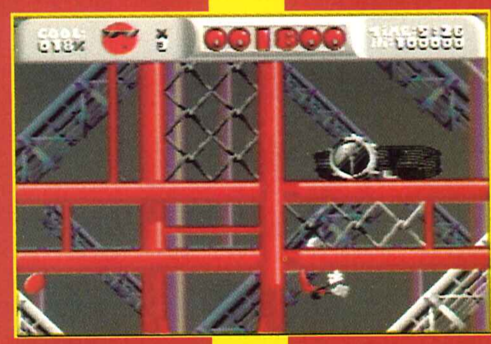












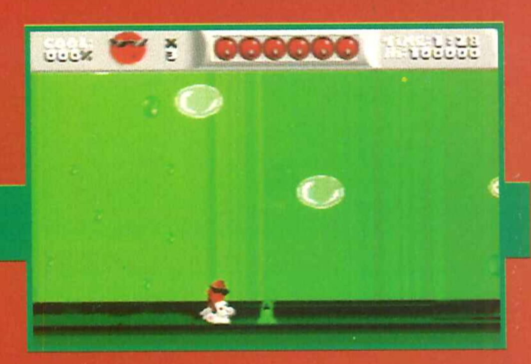






No es una pastilla, no es una chapa, es Spot. Un personaje original y muy simpático.











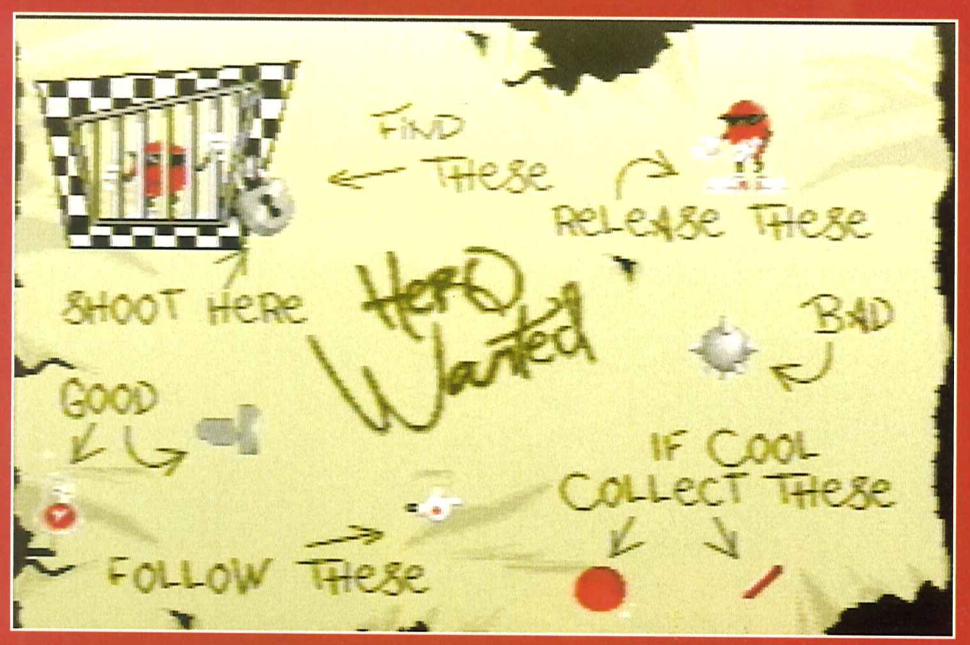
Unos movimientos de gran nivel

Sólo jugando se pueden experimentar las buenas vibraciones que transmite este cartucho. Únicamente por deleitarse con los divertidos movimientos de Spot ,ya merece la pena. Respecto a la acción en sí, no se puede decir que sea extraordinariamente original e innovadora, pero mantiene la emoción y contiene detalles muy curiosos que sin duda sabréis disfrutar. Además, siempre es interesante encontrar fases repletas de variedad y grandes atractivos.

Pero si lo anterior te ha gustado, espera a escuchar la pegadiza y resultona música. Ver esta pequeña pastilla moverse al ritmo de estilos tan diferentes como el "reggae" o el "jazz" seguro que satisface al más exigente. En cuanto a los gráficos, mantienen el elevado nivel, sobresaliendo, y no me importa reiterarlo, los conseguidísimos movimientos de los personajes (en especial del protagonista). Y encima, para que no le falte nada, es bastante jugable.

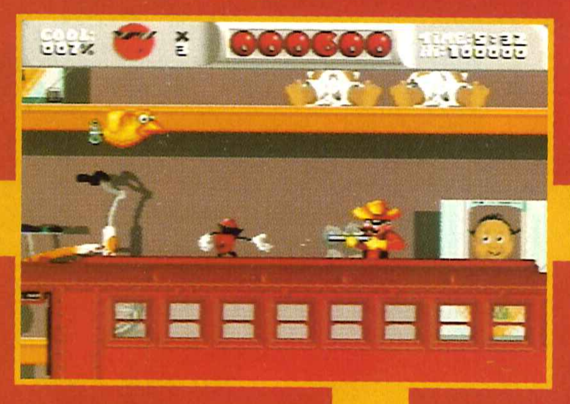
Lolocop



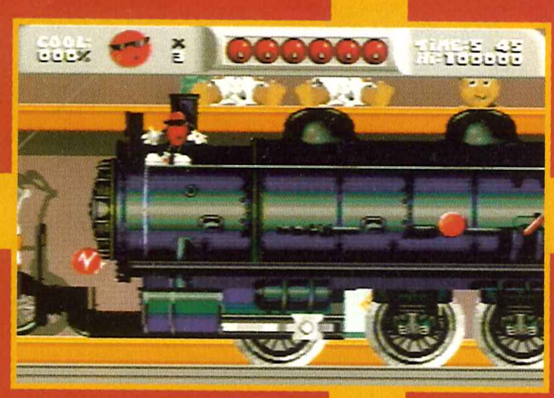


Este simpático pergamino os indica cuáles son vuestros quehaceres a lo largo del juego. Encontrar a los compañeros de Spot, evitar a toda costa las odiosas minas, recolectar todas las pastillas que os encontréis, seguir las indicaciones de la "mano amiga" y, si os queda tiempo, recargar el número de vidas. La teoría ya ha quedado muy clara, así que... ¡manos a la obra y a divertirse con este nuevo héroe!













os advertirán que debéis conseguir al menos treinta "puntitos" que se hallan suspendidos en el aire. Aunque, por supuesto, habrá infinidad de sicarios dispuestos a estropear vuestras sanas intenciones. Desde cangrejos y conchas de mar (con muy mala leche), hasta conejitos más pesados que los de Duracell, pasando por ranitas asesinas (que no son las Battletoads, claro).

Pero si dispares son los enemigos en cuestión, tres cuartos de lo mismo ocurre con los recorridos. Hasta siete fases deberéis completar para concluir vuestra misión. Y todas ellas compuestas por una combinación de acción y plataformas. Como podréis observar, nada tiene desperdicio.

Hay una cosa que deberéis tener muy en cuenta si queréis que vuestro personaje llegue lejos: la ubicación de las celdas varía dependiendo del nivel de dificultad en que os encontréis. ¡Ah!, y no olvidéis esa acertada frase que dice que "el tiempo es oro".

MEGADRIVE



PLATAFORMAS
VIRGIN
Probe
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Nº Continuac.: 0
Megas: 8

Gráficos — 85
Divertidos y originales. Pero ante todo destaca el sobresaliente movimiento de la simpática pastilla.

Música — 87
Impecable. De las que se pueden tararear durante meses y meses.

Sonido FX — 79
Aunque no llega al nivel de la música, mantiene el tipo. Pero queda eclipsado por otros detalles.

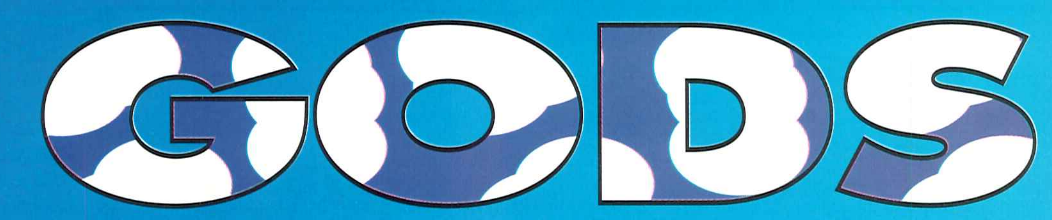
Jugabilidad — 83
La variedad de fases y la gran manejabilidad de Spot aseguran una jugabilidad consistente.

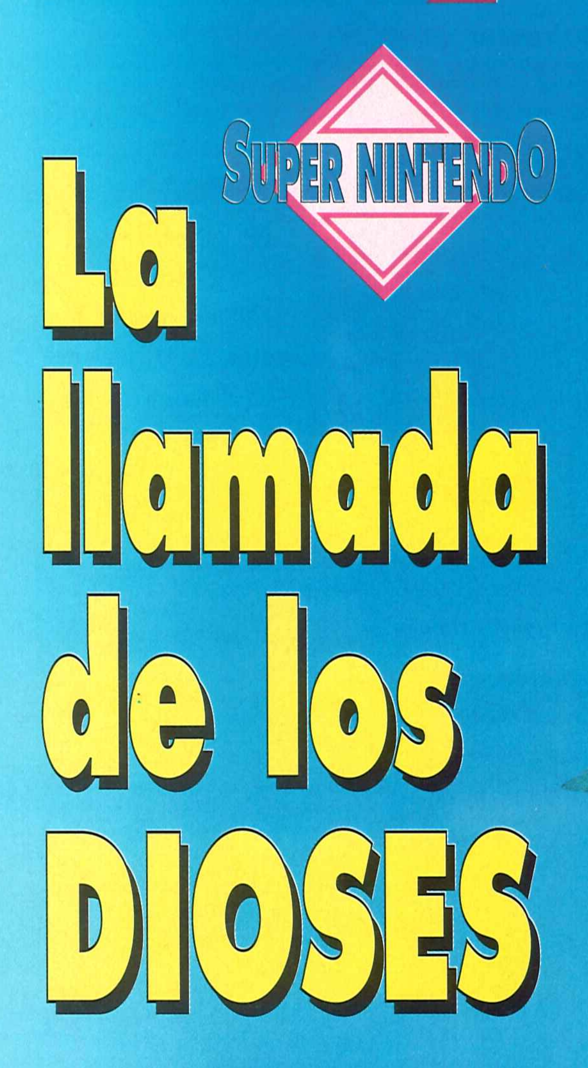
Adicción — 79
Si sois unos enamorados de los cartuchos de plataformas, tenéis juego para rato.

Total — 84
Virgin parece empeñada en ofrecernos juegos completos, con los aspectos técnicos muy bien cuidados.

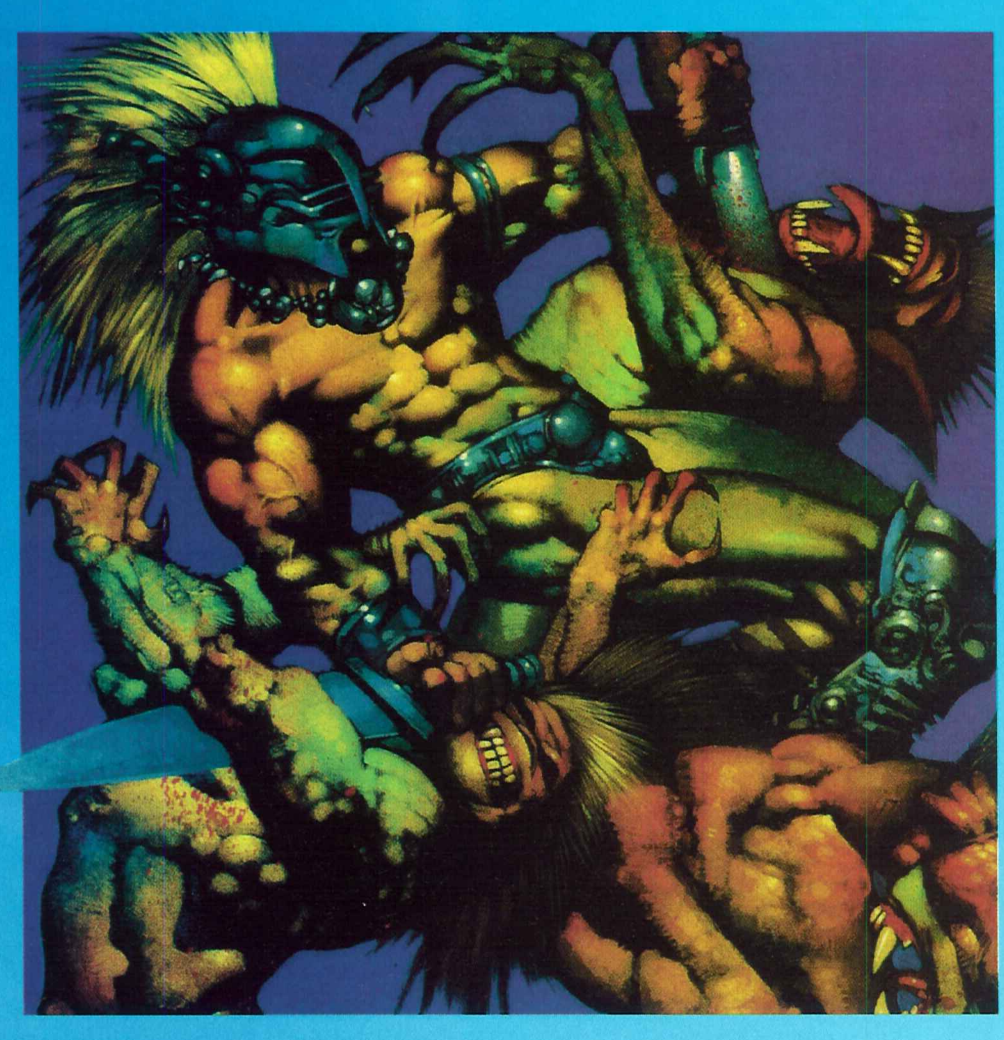
Lo Mejor
Los gráficos, el movimiento del protagonista, la pegadiza música... no sé qué es lo que más sobresale.

Lo Peor
En determinadas ocasiones puede resultar un tanto difícil.





La llamada de los DIOSES



Esta vez los dioses habían llegado demasiado lejos. En una de sus caóticas y juerguistas noches en el monte Olympo, lanzaron a los cuatro vientos una llamada de desprecio y prepotencia hacia todo ente humano que se atreviera a escucharlos. Y como suele ser habitual entre las ociosas deidades inmortales, esta nueva comunicación con los humanos traía consigo un gran reto: penetrar en la archiconocida, oscura y jamás vista Ciudad de las Leyendas, sobrevivir a sus tenebrosos habitantes y enfrentarse a los cuatro guardianes que la gobiernan. Bien seguros estaban los dioses que nadie se atrevería a intentar semejante locura, sobre todo teniendo en cuenta que quienes hasta entonces habían asomado su cabeza por la ciudad, enloquecieron de terror y espanto.

Pero la recompensa era demasiado tentadora: el valiente, y de momento inexistente, personaje que lograra concluir la hazaña con éxito, sería agraciado con un favor de los dioses. Las risotadas, al no presentarse candidato alguno ante este desigual reto, se oían en toda Grecia, y el desprecio hacia los humanos había alcanzado unos límites realmente lamentables. ¿Pero es que no existía nadie que fuera capaz de bajar un poco los humos a estos personajes?

Afortunadamente, las carcajadas fueron desvaneciéndose hasta concluir convertidas en un leve murmullo de asombro. Un musculoso luchador bastante conocido en aquella época, forjador de mil y una leyendas como guerrero imbatible, estaba dispuesto a aceptar el reto de penetrar en la Ciudad de las Leyendas. Su nombre era Hércules, y si lograba concluir con éxito tal heroicidad, no se iba a conformar con pedir un favor normal. Así, exigió a los dioses, nada más y nada menos, que convertirse en uno de ellos, en un ser inmortal.

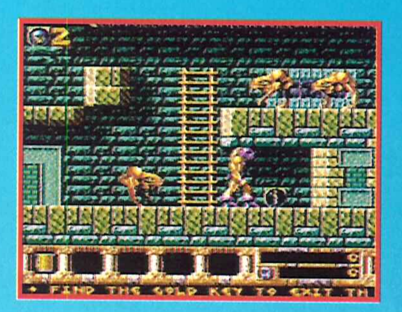
Los asombrados dioses se miraron entre ellos, reconociendo la admirable osadía de este personaje. Pero ya era tarde para echarse atrás y, al fin y al cabo, ellos pensaban que ésta era una oportunidad inmejorable de disfrutar viendo cómo un humano acababa solicitando de rodillas que le dejasen salir de tan tenebroso lugar. Así que, sin dudarlo dos veces, decidieron aceptar la apuesta. A lo lejos, ya puede verse a nuestro héroe encaminándose a veloz paso hacia las oscuras puertas de la Ciudad, dispuesto a enfrentarse a cualquier peligro, humano o divino, para conseguir su preciado obsequio. ➤



El inventario de Hércules



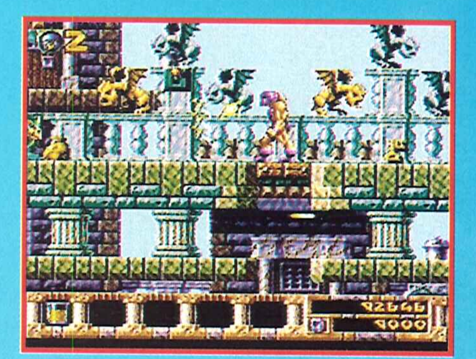
Para poder utilizar objetos y transportar pociones, llaves, items y demás, contarás con un curioso inventario capaz de transportar un máximo de tres cosas. Al principio te costará un poco manejarlo, pero es muy fácil. Agáchate y pulsa «B» para recoger el objeto, después pulsa de nuevo «B» para desplazar el cursor hasta un recuadro vacío, y levántate. Para soltar el objeto, agáchate, pulsa «B» hasta situar el cursor sobre el objeto deseado, y levántate. Sencillo, ¿no?

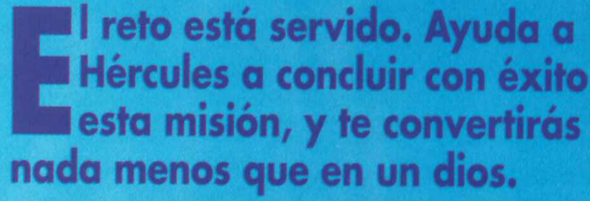




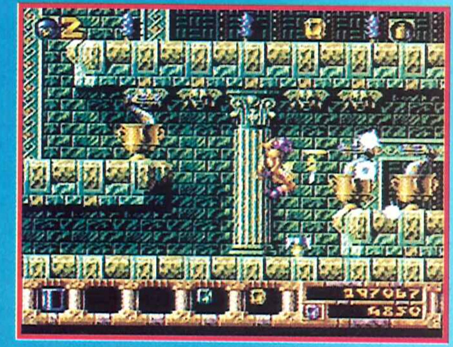


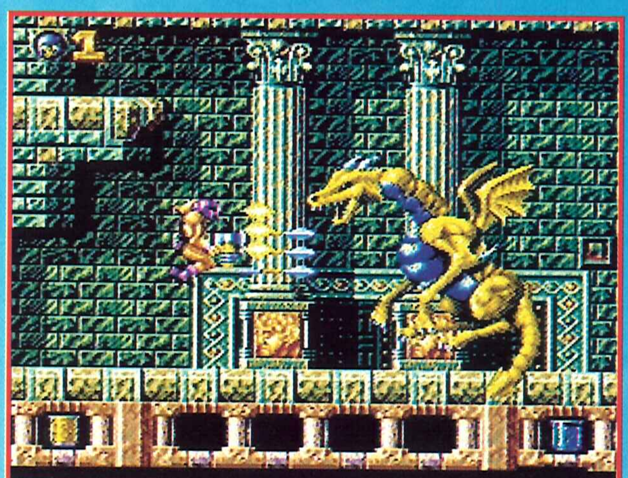


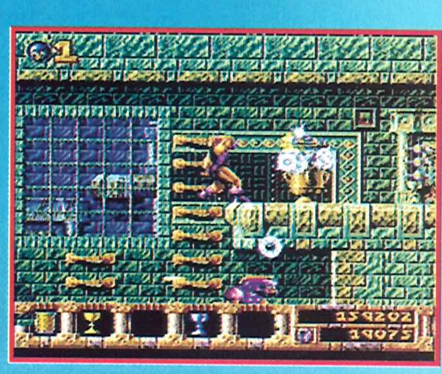




El reto está servido. Ayuda a Hércules a concluir con éxito esta misión, y te convertirás nada menos que en un dios.









Passwords divinos

Para que no tengas que empezar de nuevo cada vez que quieras jugar a «Gods», cuentas con la oportunidad de introducir el oportuno password antes de comenzar el juego. Sólo podrás obtener esta clave al finalizar un nivel, con sus tres mundos y el guardián final incluido.

Aquí van los passwords de los mundos 2 y 3. Mundo 2: SD1 Mundo 3: MGB. Para no ponerte las cosas demasiado fáciles, te dejamos que el cuarto lo averigües tú solo.

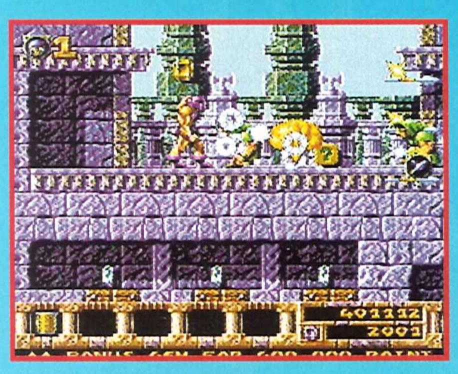


La tienda de Summons

Este orondo y amable personaje se encargará de llevarte directamente hasta su gran tienda, cuando recojas un curioso símbolo situado en las inmediaciones del próximo mundo a explorar. En esta tienda, podrás encontrar todo tipo de artículos: desde suculentos platos de reparadora comida, hasta armas de todas clases, inmunidad, escudos, bombas, pociones y otras curiosidades más. Un consejo: antes de comprar, examina bien cada uno de los objetos; el dinero escasea, amigo.







En esta ocasión, no podrás limitarte a saltar de plataforma en plataforma aniquilando todo lo que te salga al paso. También tendrás que utilizar la inteligencia para resolver complicados enigmas.

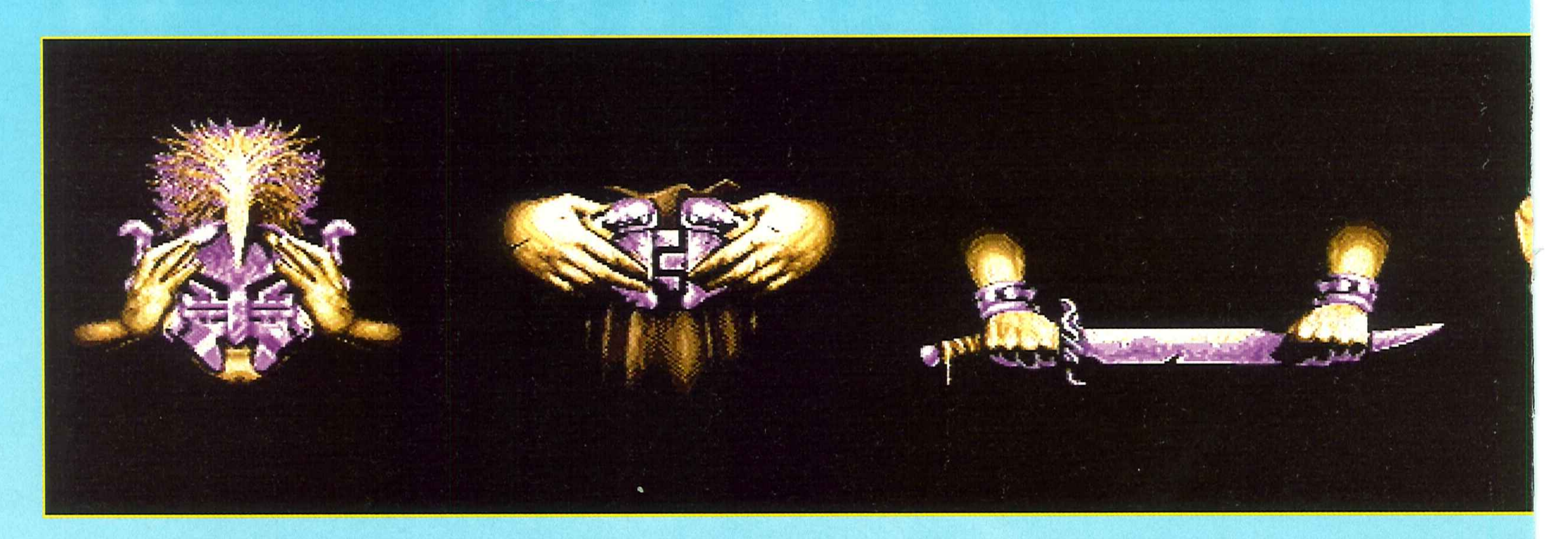




La Ciudad de las Leyendas está dividida en cuatro niveles: la ciudad, el templo, el laberinto y el mundo subterráneo, cada uno de los cuales se compone de tres zonas. Para concluir con éxito cada mundo, tendréis que acabar con todos los enemigos que os salgan al paso, resolver complicados enigmas, encontrar llaves, recolectar tesoros escondidos, abrir trampillas, recoger objetos para vuestro inventario y muchas cosas más que iréis descubriendo. Y es que en «Gods» no sólo tendréis que disparar, sino que vuestro agudo intelecto también entrará en funcionamiento, para resolver las pistas que llevan hasta la puerta final de cada uno de los mundos.

Al completar cada fase, podréis visitar la tienda de Summons, el mercachifle norteño, donde se os mostrará un gigantesco arsenal de comida, pociones, armas, escudos, vidas extra y demás curiosidades a tu alcance, siempre que dispongas del suficiente dinero. Allí tendréis que equipar bien a Hércules (hay un total de quince armas y veinte pociones), para que pueda enfrentarse a los mil peligros que esconde cada mundo. Y hablando de peligros, tened cuidado con los gigantescos guardianes de la ciudadela que aparecerán al final del tercer mundo de cada nivel, y serán los encargados de impedir vuestro paso hacia la siguiente zona.

La aventura está servida. Con «Gods», uno de los cartuchos más misteriosos, divertidos y completos del mes, podréis daros cuenta de lo difícil que es enfrentarse a los dioses y deambular por la enigmática Ciudad de las Leyendas.



El retorno de un dios

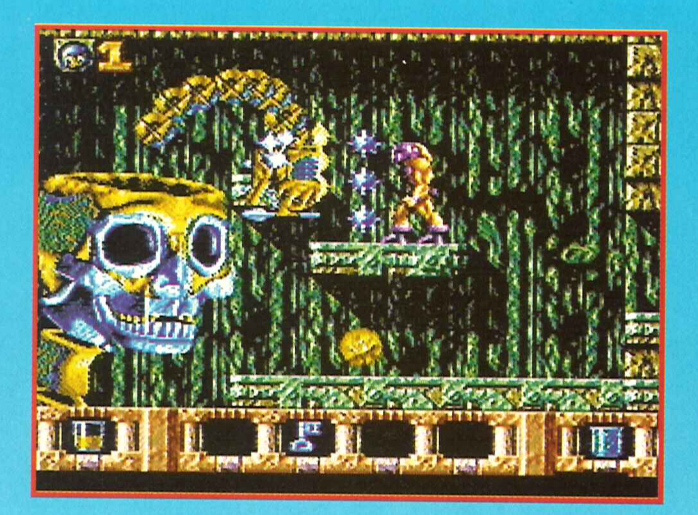
Si os gustan las aventuras magníficamente ambientadas donde reflejos y cerebro se unen en perfecta armonía, «Gods» se convertirá en uno de vuestros títulos favoritos. Sus gráficos, jugabilidad y efectos especiales de sonido forman la parte positiva del juego; el brusco scroll y el limitado número de mundos, la negativa. De tal manera que esta vez lo bueno supera con creces a lo malo.

Y todo ello rodeado por un profundo halo de misterio, peligros y extraños puzzles a resolver, que convierten a «Gods» en un programa apetecible y con ciertas dosis de originalidad. Con él, podréis disfrutar en vuestra Super Nintendo de todo un clásico del ordenador.

The Elf





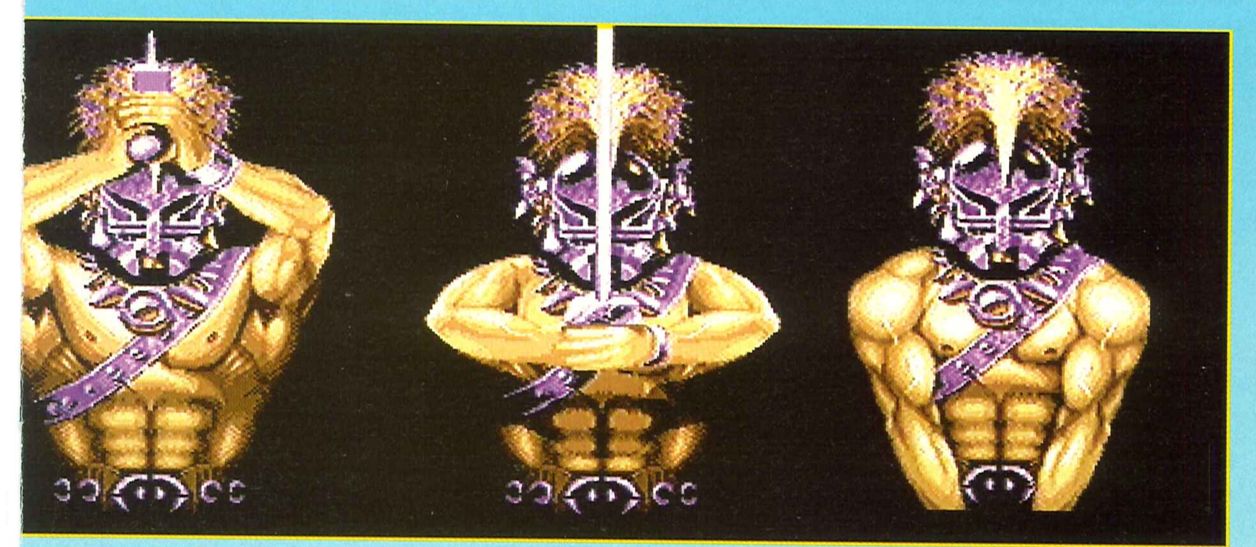




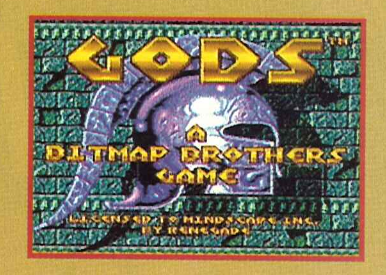








SUPER NINTENDO



AVENTURA
MINDSCAPE
Bitmap Brothers
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 12 mundos
Niveles de Dificultad: 1
Nº Continuac.: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 84
Escenarios oscuros pero bien ambientados y buena animación de todos los personajes.

Música — 72
Bien realizada, pero poco adecuada para este juego. David Whittaker lo puede hacer mejor.

Sonido FX — 90
Excelentes samples y digitalizaciones que ambientan perfectamente el juego.

Jugabilidad — 80
El protagonista podía haber sido un poco más ágil. Por lo demás, se deja manejar bastante bien.

Adicción — 85
Muy adictivo, gracias a su ajustada dificultad y a los passwords. Un poco corto.

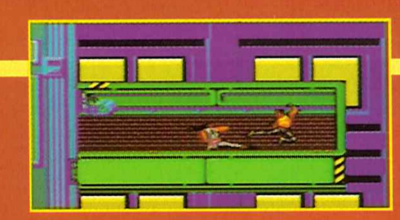
Total — 84
Una gran conversión en la que sólo se echa en falta la suavidad del scroll y algún mundo más.

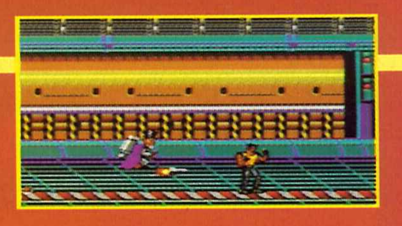
Lo Mejor
Los tétricos escenarios y el sonido FX. El personaje principal y sus enemigos. Los passwords.

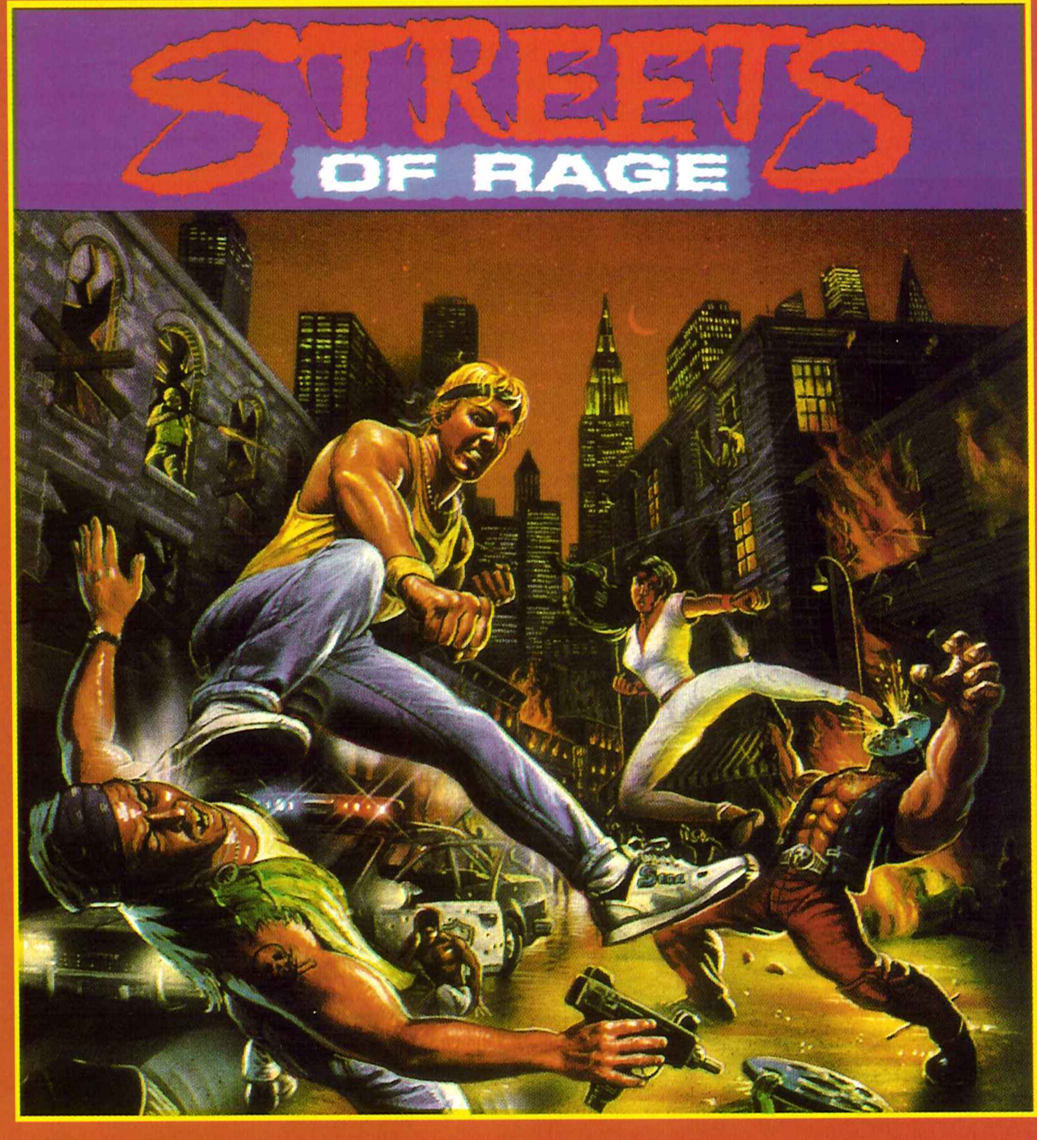
Lo Peor
El scroll resulta un tanto brusco. Para la elevada calidad que posee, se hace algo corto.

LO MÁS NUEVO











CALLES DE FUEGO



Lo que parecía imposible ha ocurrido. El peor sueño del Ministro del Interior se ha hecho realidad. ¿Que cuál es? Pues imaginad: el Departamento de Policía está repleto de agentes corruptos y sobornados, y las calles de la ciudad están rebosantes de asesinos a sueldo, mangantes y demás elementos de la fauna "choricera". ¿Y quién tiene la culpa de todo este jaleo? Pues el indeseable de siempre, vuestro viejo conocido Mr. Big.

Menos mal que, como nos demuestran los films norteamericanos, siempre hay hombres y mujeres incorruptibles que mantienen el tipo ante tal avalancha de delincuencia callejera. Y en esta ocasión estas personas no son otras que los archiconocidos héroes de la legendaria saga de Street of Rage, Adam, Axel y Blaze.

Ante el negro panorama que se avecina, los dos fornidos muchachotes y la bella dama deberán recorrer los peligrosos "barrios de la ira", eliminando uno por uno a los más variopintos adversarios. En total habrán de recorrer ocho espléndidas fases repletas de acción y golpes, hasta encontrar al pesado de Mr. Big y hacerle tragar sus ambiciosos planes.

Para tal empresa, los tres luchadores cuentan con una depurada técnica de combate, que incluye una variada selección de llaves y golpes. Además contarán con la inestimable, pero limitada, ayuda de un coche de policía que elimina a todos los "malos" de la zona en un par de segundos, así como con la posibilidad de recoger todo tipo de objetos contundentes para atizar con más fuerza.

Si le añadimos que podéis participar con dos héroes (o héroe y heroína) a la vez... ¡no me digáis que todavía queréis más ventajas!



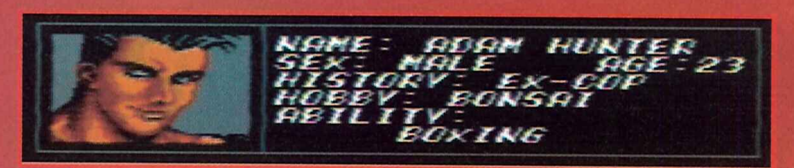










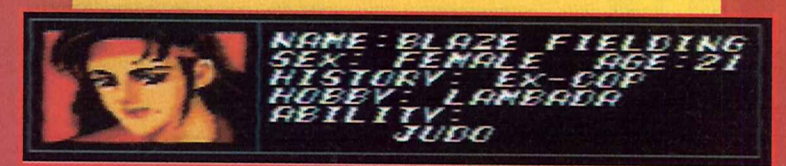












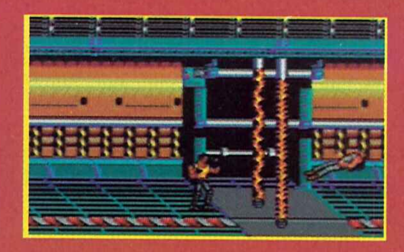


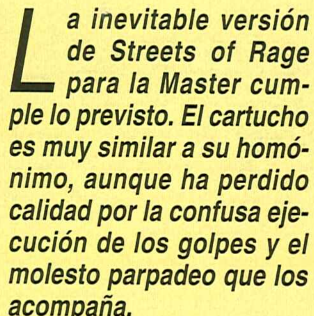








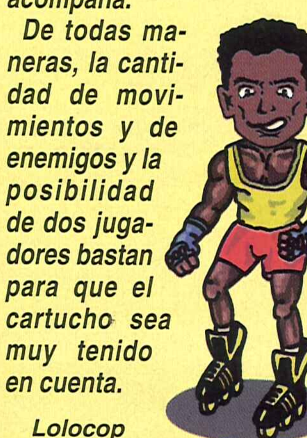




Una versión aceptable

La inevitable versión de Streets of Rage para la Master cumple lo previsto. El cartucho es muy similar a su homónimo, aunque ha perdido calidad por la confusa ejecución de los golpes y el molesto parpadeo que los acompaña.

De todas maneras, la cantidad de movimientos y de enemigos y la posibilidad de dos jugadores bastan para que el cartucho sea muy tenido en cuenta.



Lolocop





SUPER NINTENDO



ACCIÓN
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 2
Nº Continuac.: 3
Megas: 4

Gráficos — 72
Buen nivel en conjunto. Sólo algunos golpes son un tanto confusos.

Música — 74
Como en toda la saga, las melodías están perfectamente escogidas.

Sonido FX — 72
En un juego donde hay multitud de golpes, se ha conseguido una aceptable calidad.

Jugabilidad — 75
Tres personajes a elegir, variedad de golpes, 8 fases... ¿quieres más?

Adicción — 76
Con este tipo de juegos siempre tendrás cuerda para rato.

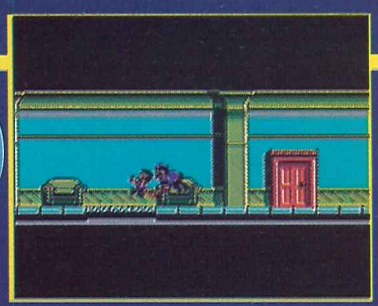
Total — 75
Afortunadamente, todavía no ha llegado la hora de que una versión de Streets of Rage nos decepcione.

Lo Mejor
El entretenimiento está más que garantizado. Mantiene la fidelidad respecto a anteriores versiones.

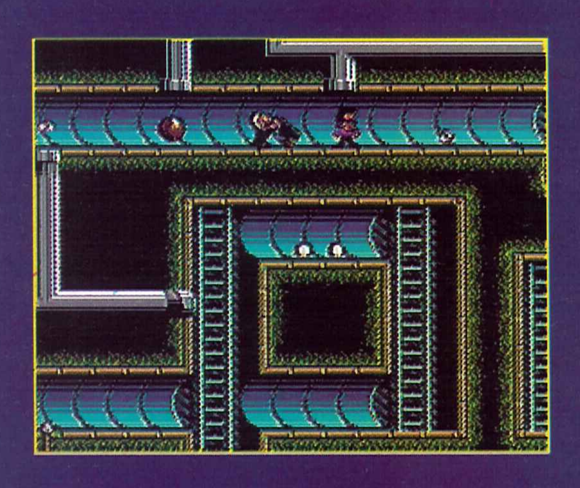
Lo Peor
Sólo la confusión que producen determinados golpes.

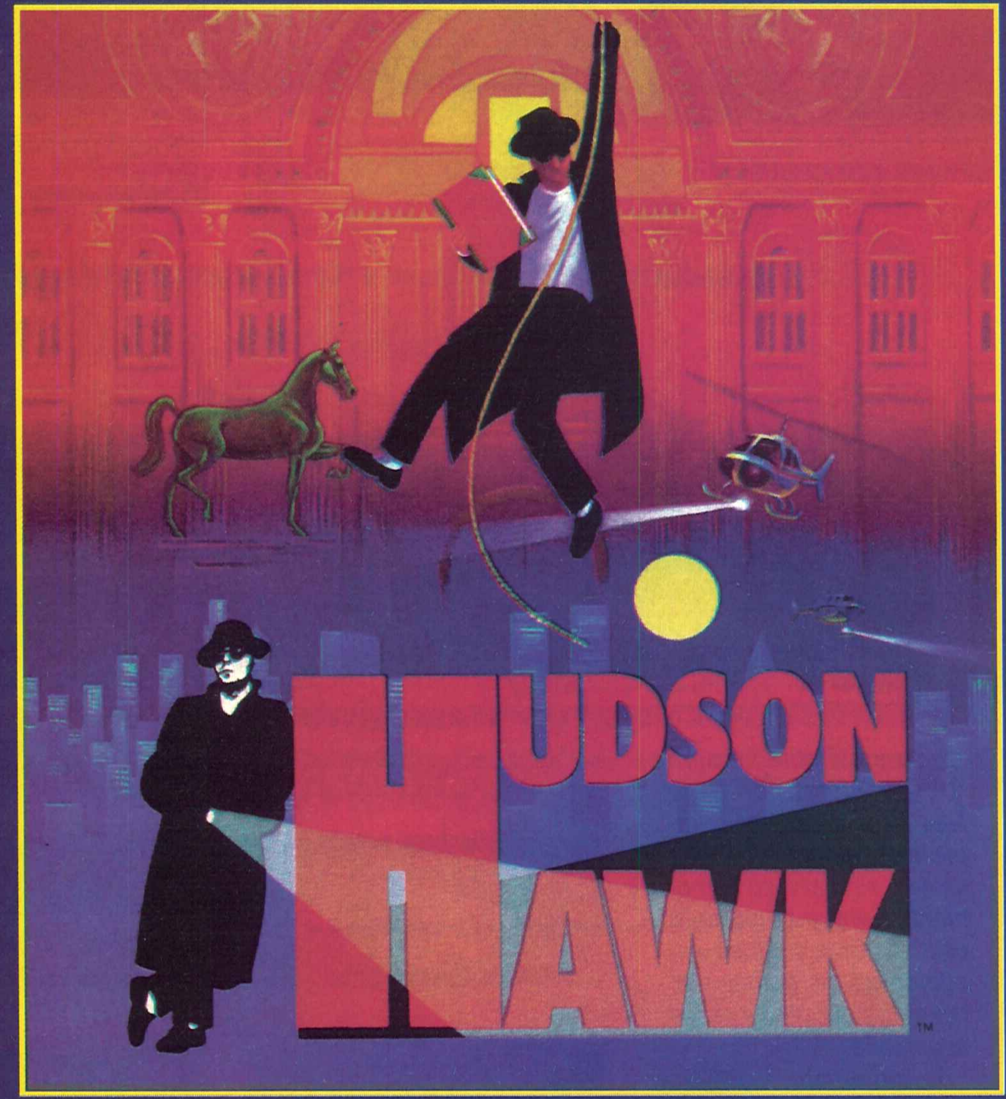






LADRÓN DE GUANTE BLANCO



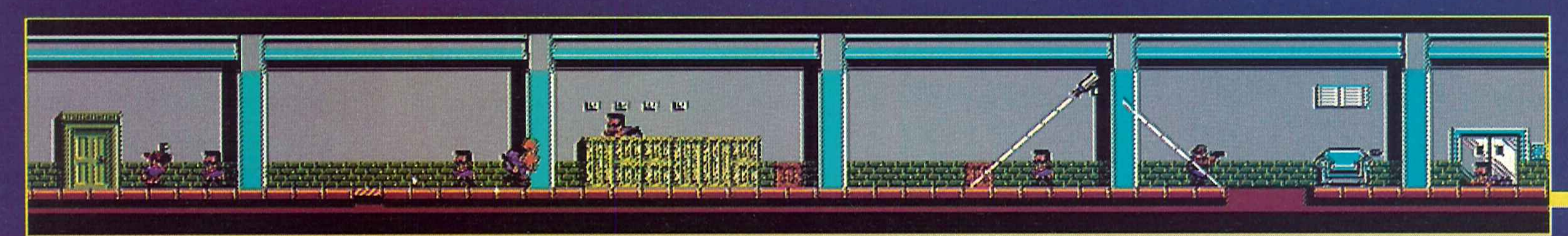


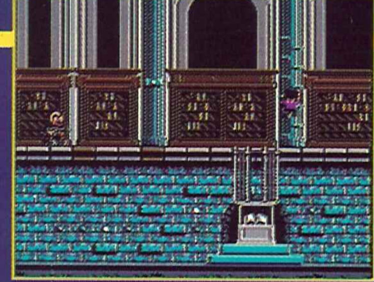
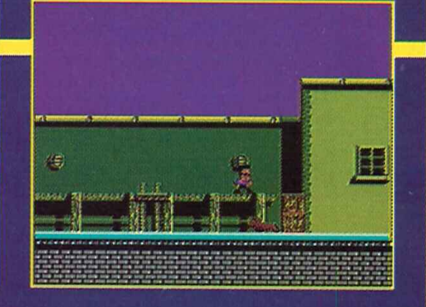
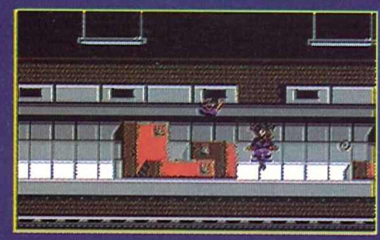
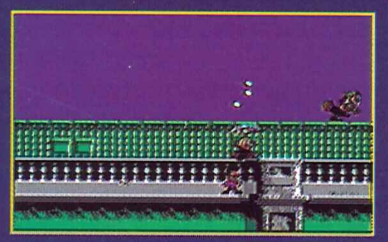
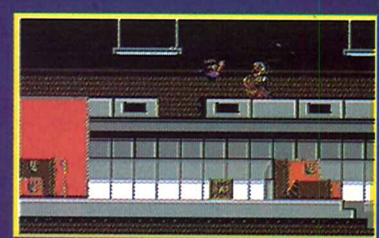
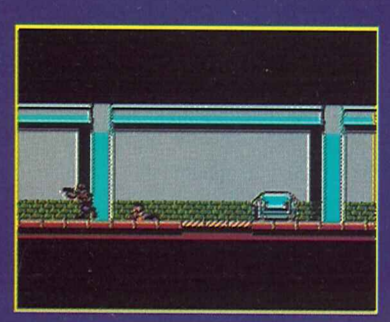
Hudson Hawk es un ladrón de guante blanco que vivía del lucrativo negocio del robo de joyas y antigüedades, hasta que terminó encerrado en una prisión de alta seguridad. Al salir de ella, el Halcón ha decidido retirase del oficio. Pero por desgracia, no todo el mundo está de acuerdo con que Hudson se jubile. Los cabecillas del crimen organizado necesitan sus servicios y para convencerle han secuestrado al mejor amigo de Hudson. El rescate consiste en que El Halcón robe tres valiosas antigüedades.

Los tres objetos forman parte de un proyecto secreto llamado Alquimia, que consiste en convertir en oro cualquier metal. Con tal descubrimiento, los criminales podrían dominar el mundo. A Hawk no le queda más remedio que aceptar el trabajito, pero tratará de desbaratar tan ambicioso plan.

En primer lugar, nuestro hábil amigo debe introducirse en la galería Rutherford y robar una estatuilla de Leonardo Da Vinci, para continuar viajando hasta El Vaticano y allí extraer el diario del célebre italiano. Para postre, deberá sumergirse en las oscuras salas del castillo de Leonardo y lograr el Cristal Espectacular. Todo ello esquivando los más modernos sistemas de seguridad, apoyados por feroces perros, policías fortachones, laberínticos pasillos y tiernas monjitas de aviesas intenciones.

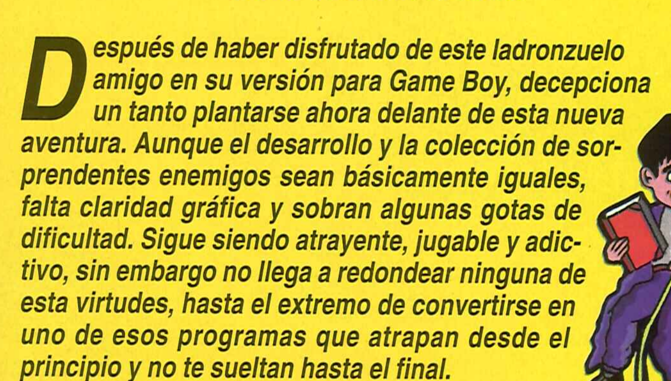
Pero Hudson nunca se rinde. Así que se ha ajustado las gafas oscuras y se ha lanzado a una aventura en la que ser un ladrón honrado es más peligroso que reventar granadas con los dientes.



El simpático y habilidoso ladronzuelo visita ahora el Cerebro de la bestia con la misión: de robar tres obras maestras del genial Leonardo da Vinci

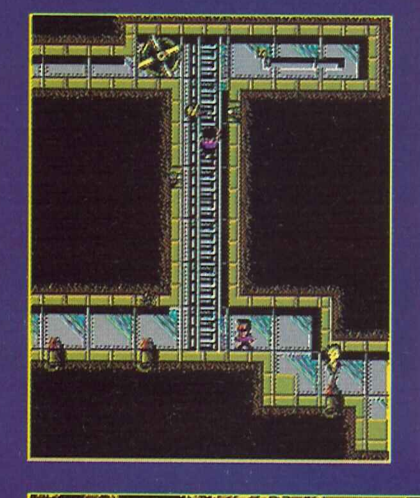
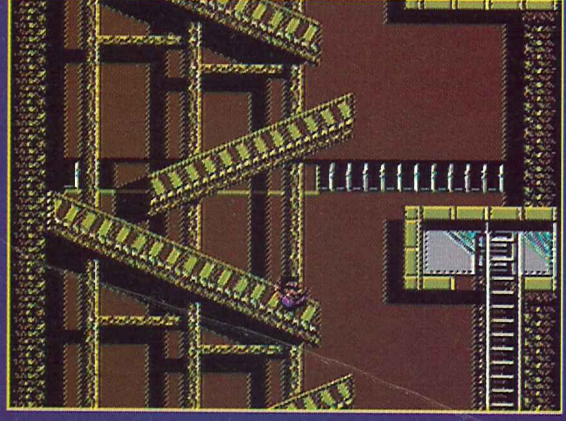
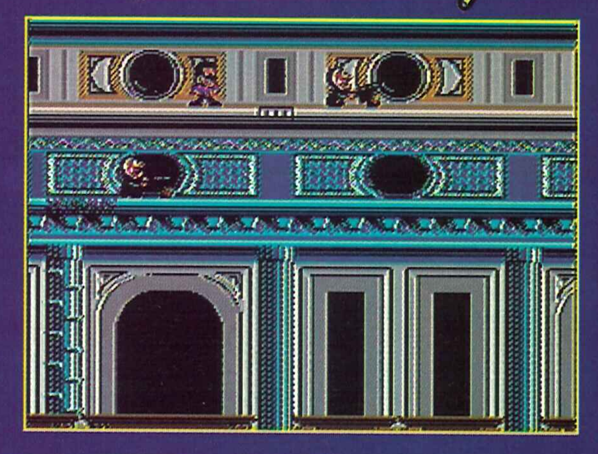
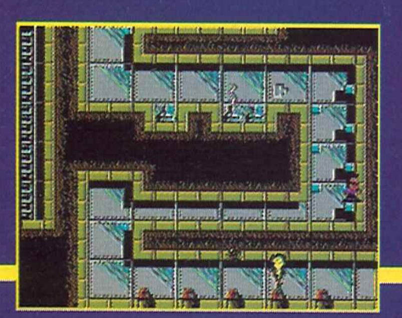


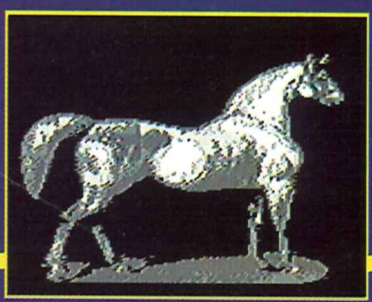


Otra vez el Halcón

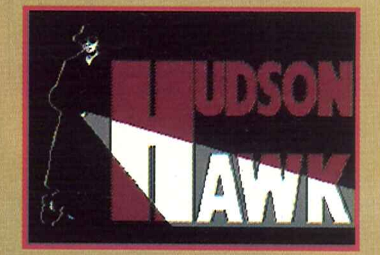
Después de haber disfrutado de este ladronzuelo amigo en su versión para Game Boy, decepciona un tanto plantarse ahora delante de esta nueva aventura. Aunque el desarrollo y la colección de sorprendentes enemigos sean básicamente iguales, falta claridad gráfica y sobran algunas gotas de dificultad. Sigue siendo atrayente, jugable y adictivo, sin embargo no llega a redondear ninguna de esta virtudes, hasta el extremo de convertirse en uno de esos programas que atrapan desde el principio y no te sueltan hasta el final.

Teniente Ripley



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
SEGA
Probe
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 3
Niveles de Dificultad: 1
Nº Continuac.: 0
Megas: 2

Gráficos 72
Cuenta con un buen scroll y rápidos movimientos. Una pena la escasa variedad.

Música 68
Agiles melodías acordes con el rápido desarrollo del juego.

Sonido FX 66
Sin ser ninguna maravilla te hará sentir en tus propias carnes los golpes que reparte y recibe el héroe.

Jugabilidad 72
Al principio, la velocidad hará que el control resulte complicado. Pero luego nada te detendrá.

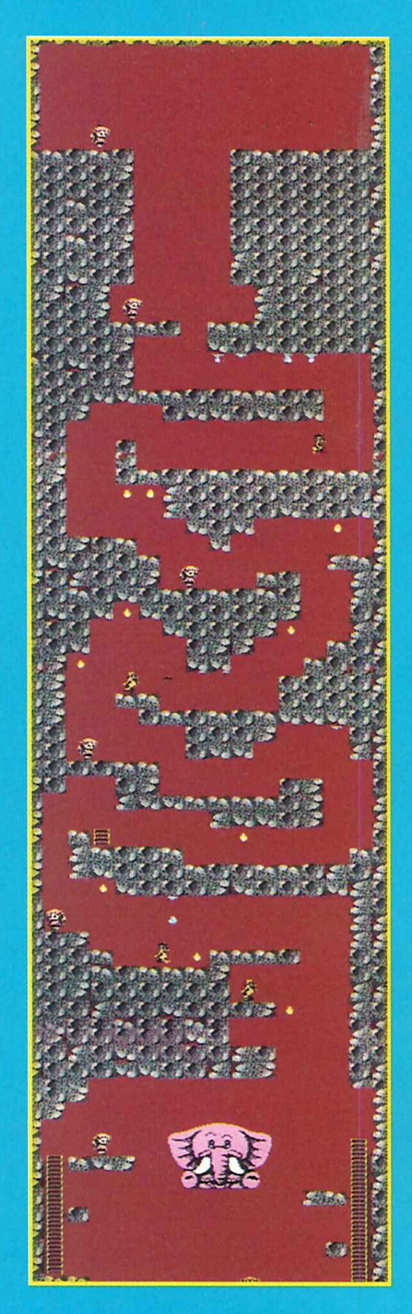
Adicción 75
Es fácil que te enganche, siempre y cuando seas un hábil plataformeador.

Total 74
Es un programa que cumple perfectamente la función principal de todo juego: divertir.

Lo Mejor
La velocidad y la suavidad del scroll. El atractivo de las misiones. En general, resulta bastante divertido.

Lo Peor
El salto del Halcón resulta difícil de controlar. Que las continuaciones brillen por su ausencia.





RODLAND

NINTENDO

CUESTIÓN DE MAGIA

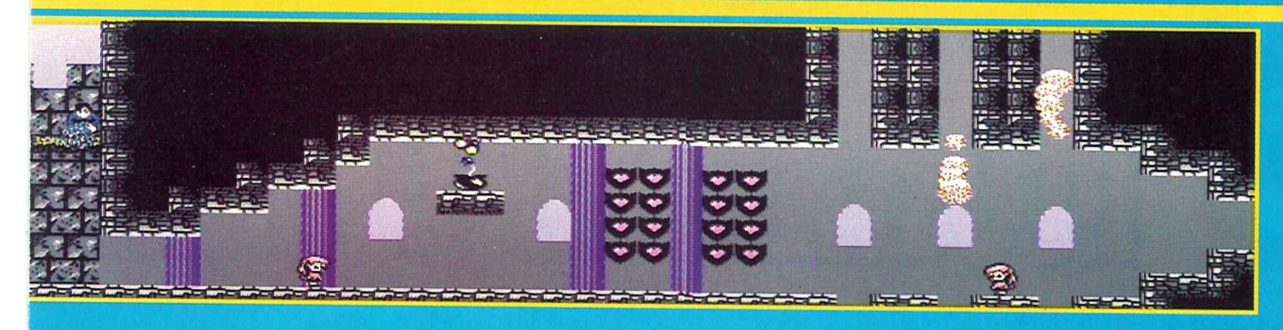
¡Qué atrocidad! No contentos con conquistar tierras ajenas, los malvados invasores de Rodland han secuestrado a la madre de los simpáticos Tam y Rit. El repulsivo autor de esta fechoría ha sido tan poco considerado, que ha encerrado a la joven mujer en lo más alto de su castillo, el temido Maboost Castle.

La gente del lugar se encuentra tan asustada, que no se atreven a prestar ayuda a los dos hermanos. Sin embargo, la providencia está de su parte, porque el hada madrina de Rodland va a echarles una mano. Bueno, más que una mano una varita mágica, con la que podrán deshacerse de los súbditos del castillo. Ahora sólo falta que seáis vosotros quienes les echéis una mano de verdad.

Vuestro objetivo sera recorrer uno a uno los rincones del fortín y fulminar con el "palo fantástico" (o varita si preferís) a todos los bichejos que aparezcan. Eso sí, no os entretengáis, pues en poco tiempo los "animalitos" se transforman en voraces pirañas a las que os va a ser difícil eliminar por mucha magia que poseáis.

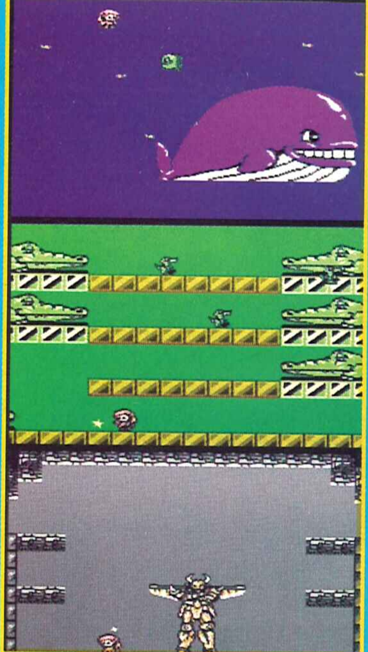
Pero no todo van a ser trabas. Si os hacéis con todas las rosas de la fase, vuestros enemigos se transformarán en letras. Formando con ellas la palabra EXTRA, conseguiréis una nueva vida.

Adelante, sed valientes y decididos. Todo con tal de no dejar huérfanos a vuestros amigos Tam y Rit.











Acaba cuanto antes con los animales que te salgan al paso, porque de lo contrario se transformarán en peligrosas pirañas.

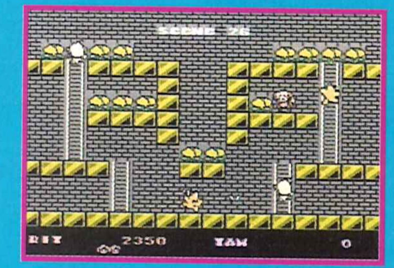
Plataformas sin más

La compañía Storm no ha arriesgado mucho a la hora de elegir sus juegos en esta nueva andadura por España. Los cartuchos de plataformas son una apuesta segura en el mundo videoconsolero. Y Rodland es, precisamente, eso: un juego de plataformas sin más, aunque se hayan introducido innovaciones respecto a la máquina recreativa.

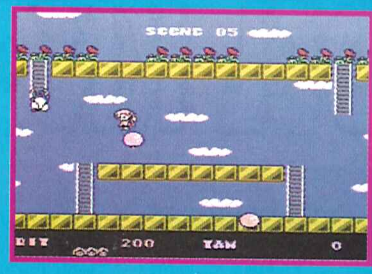
Aunque al principio resulta un poco monótono, según vayas avanzando hacia las últimas fases, tu interés irá en ascenso. Además, habrás de mantener en todo momento tu concentración al máximo, pues tan solo cuentas con una continuación para superar todas las fases.

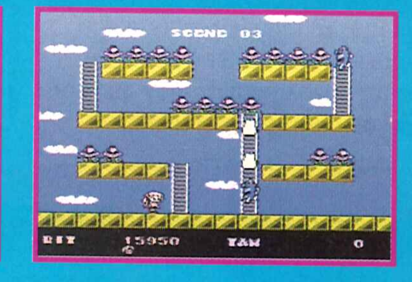
Lolocop





Los amantes del plataformeo están de enhorabuena. Si no fuese por algunas carencias técnicas, este Rodland sería uno de los mejores cartuchos de la N.E.S.

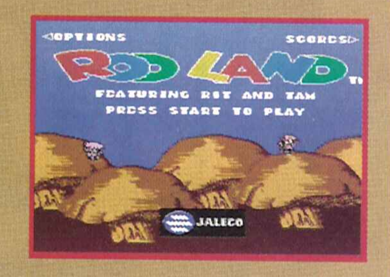








NINTENDO



PLATAFORMAS
STORM
Sales Curve

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 40
Niveles de Dificultad: 0
Nº Continuac.: 1
Megas: 2

Gráficos — 60
Se nota que ni siquiera se han esmerado en ellos. Tampoco parece que sea muy necesario.

Música — 65
Algo pesadita, sobre todo cuando llevas un buen rato jugando.

Sonido FX — 60
Al igual que los gráficos, son tan simples como prescindibles.

Jugabilidad — 78
Lo mejor de todo el juego. Fácil de manejar, con la dificultad adecuada...

Adicción — 72
Si os gustan las plataformas, aquí tenéis un cartucho que os va a enganchar.

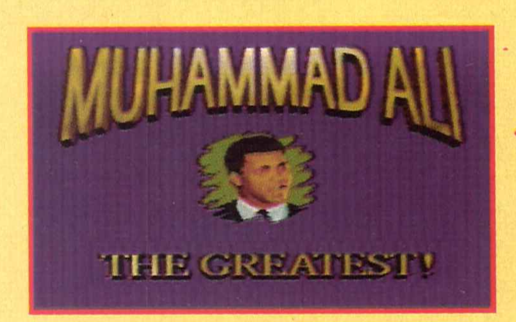
Total — 74
A pesar de la comentada dejadez en los aspectos técnicos, puede calificarse como un buen juego.

Lo Mejor
Sin duda alguna, su gran jugabilidad y todo lo que esto conlleva.

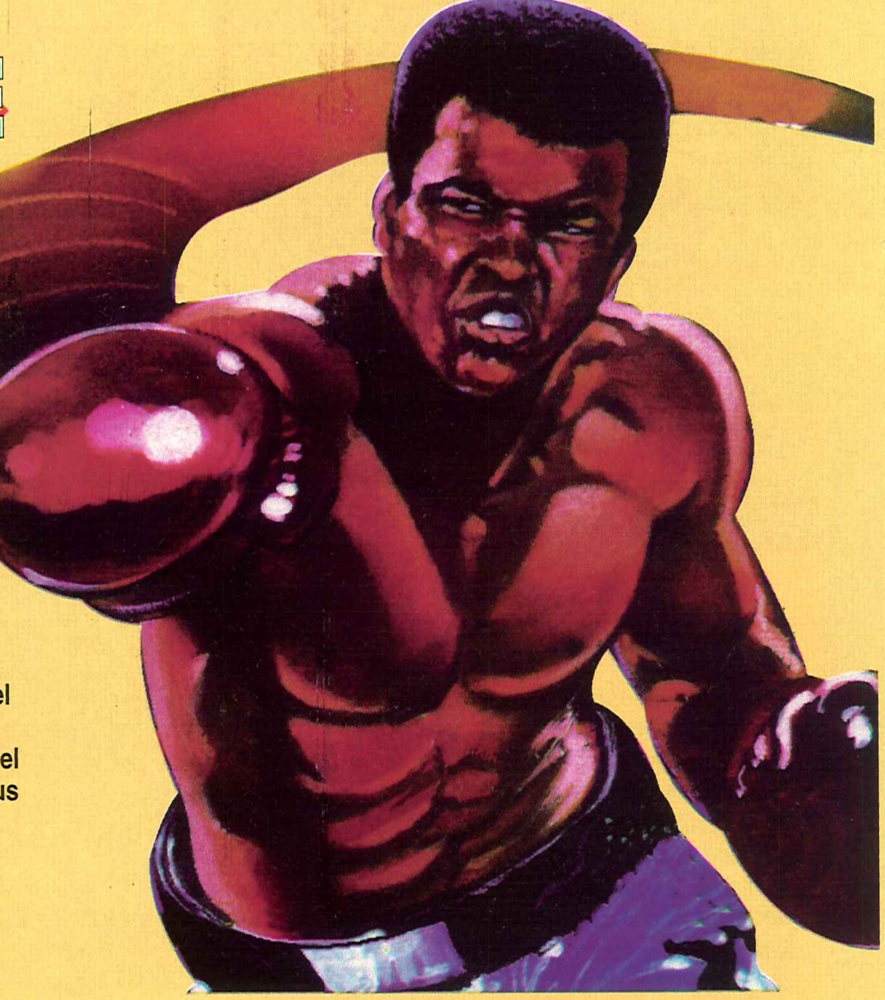
Lo Peor
Los gráficos y la música no están a la altura que hubiésemos deseado.

LO MÁS NUEVO

MUHAMMAD ALI



MEGADRIVE



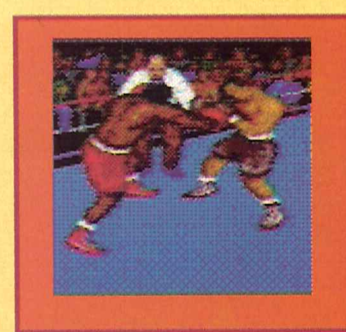
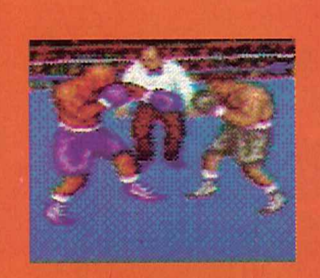
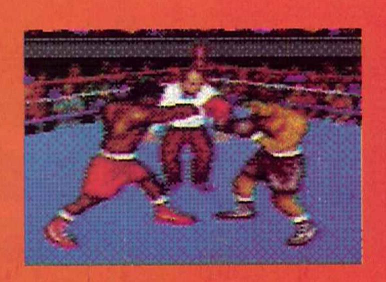
¿Existe algún acontecimiento más espectacular que el Campeonato del Mundo de boxeo en la categoría de los pesos pesados? ¿Tal vez una carrera de Fórmula 1? ¿Quizás una película de Schwarzenegger? ¿O las recetas diarias de Karlos Arguiñano? En realidad, como alguien dijo, sobre gustos no hay nada escrito. Pero lo que es innegable es que el noble deporte del boxeo acapara la atención de todo tipo de públicos.

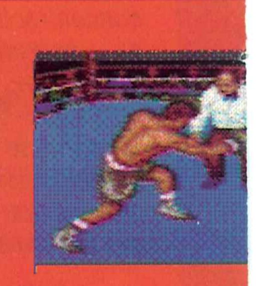
Y si hubo una época dorada de los pesos pesados, fue durante el reinado del boxeador "más grande de todos los tiempos": Cassius Clay, conocido después de su transformación religiosa como Muhammad Ali. En aquella recordada etapa, aparte del mencionado Alí, se dieron cita púgiles como Sugar Leonard, el todavía hoy de moda Foreman, Larry Holmes y una larga lista de grandes campeones. Después de muchos años, todos ellos han sido otra vez reunidos en este nuevo cartucho de Mega Drive.

El desarrollo del juego consiste en un completo torneo boxístico donde participan diez duros púgiles, incluido el propio Muhammad Alí. Podréis elegir tres modos diferentes de juego: «Exhibition», para disputar combates sueltos, «Tournament», donde competiréis por el título mundial, y «2 players», para que os podáis enfrentar entre vosotros mismos, escogiendo vuestro boxeador preferido.

Tened en cuenta que cada púgil tiene sus propias características, independientemente del modo de juego. Es muy importante que aprendáis las técnicas de cada uno para poder tener éxito en el torneo. Y recordad que aparte de tener buena pegada, hay que ser muy astuto para alcanzar el cinturón de Campeón del Mundo.

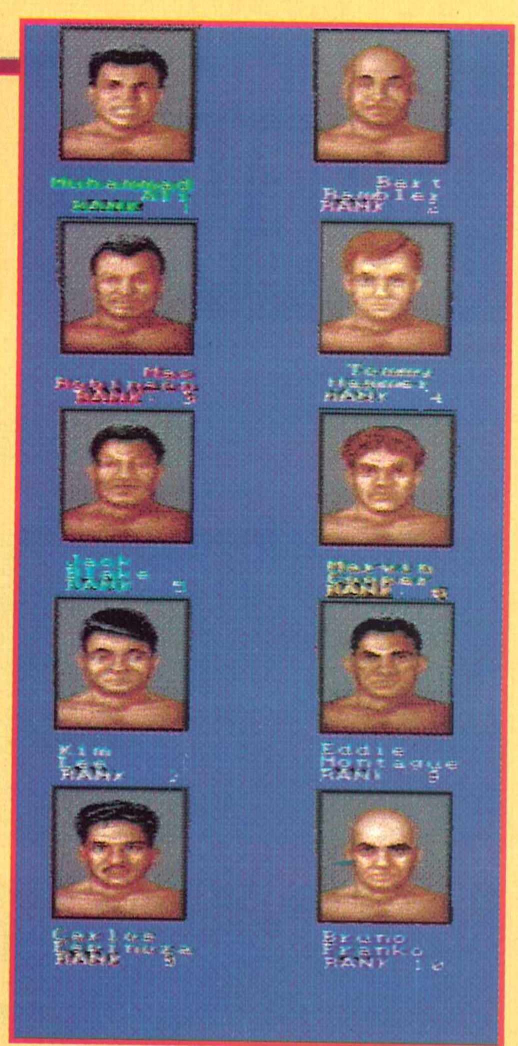
EL NOBLE ARTE DEL KNOCK OUT

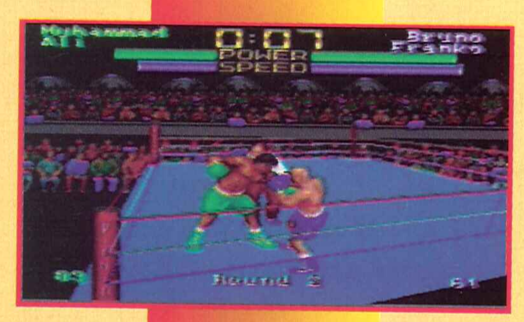






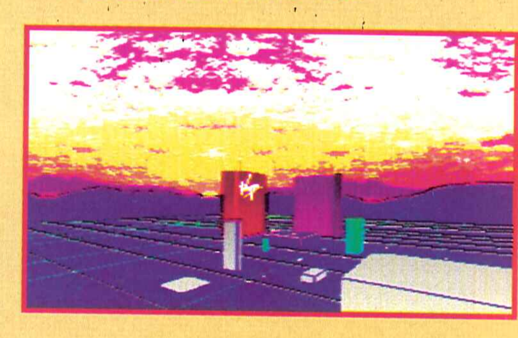


MODO ARCADE



Si querías un buen profesor para adentrarte en el apasionante mundo del boxeo, aquí tienes el mejor. Muhammad Alí, el peso pesado más grande de toda la historia.









«SIMULADOR»

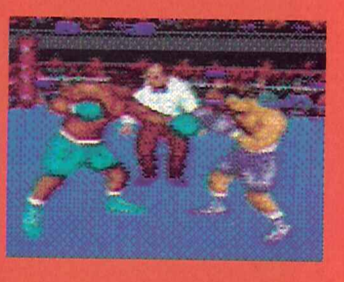
En este modo de juego crece la complejidad al manejar el boxeador, así como la dificultad de los combates, pero también la diversión y realismo, al aumentar el número de opciones de tus movimientos. Existen hasta nueve golpes diferentes (contando sólo los legales, claro), nada complicados de ejecutar. Por tanto no os voy a aburrir con un sinfín de letras y números, y sólo os contaré sus «consecuencias» para el contrario:

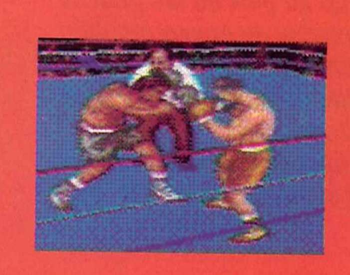
- JAB: Pese a no ser un golpe decisivo, puede realizarse con gran rapidez y precisión. Tu boxeador podrá efectuarlo con ambas manos y dirigirlo a la cabeza o al cuerpo. Existen cuatro tipos que podéis ver en el cuadro: jab derecho al cuerpo, izquierdo al cuerpo, derecho a la cabeza e izquierdo a la cabeza.

- GANCHO: Mucho más lento y con menos probabilidades de que alcance su objetivo. Eso sí, como logréis conectar alguno, el rival lo va a sentir de verdad. Se realiza con ambas manos y hacia la cabeza o el cuerpo. También hay, pues, cuatro clases diferentes, que os mostramos de izquierda a derecha: gancho diestro al cuerpo, izquierdo al cuerpo, derecho a la cabeza e izquierdo a la cabeza.

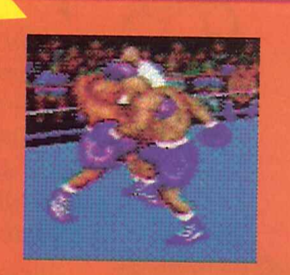
- UPPERCUT: El más lento y a la vez efectivo de los nueve. Ejecutadlo sólo cuando estéis muy cerca de vuestro contrario. En el cuadro, es el primero de la derecha.



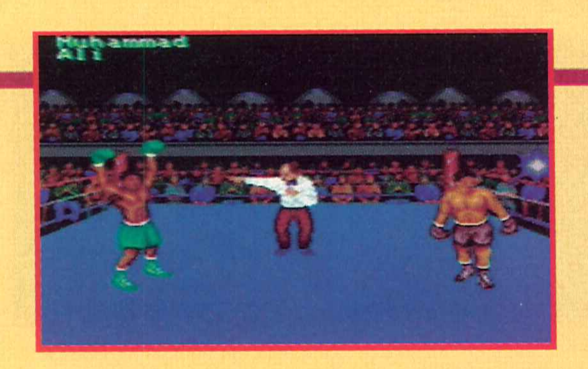




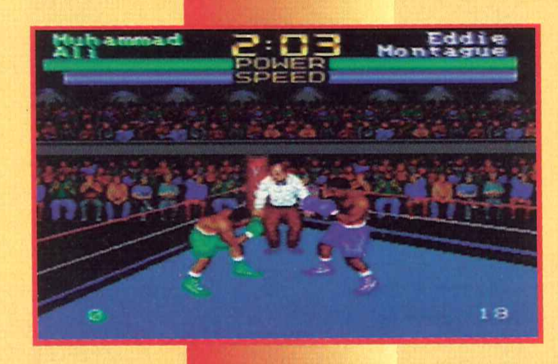


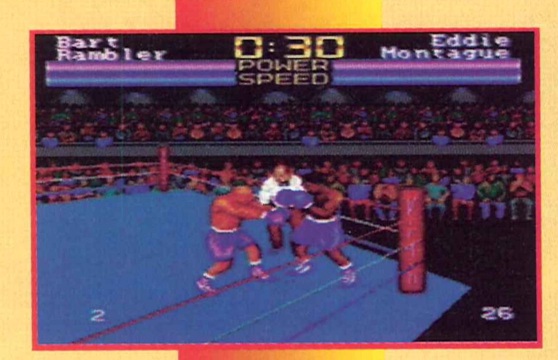


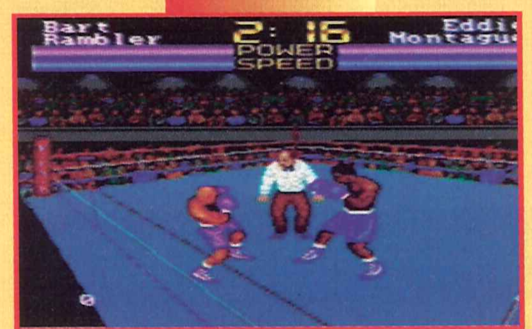
LO MÁS NUEVO

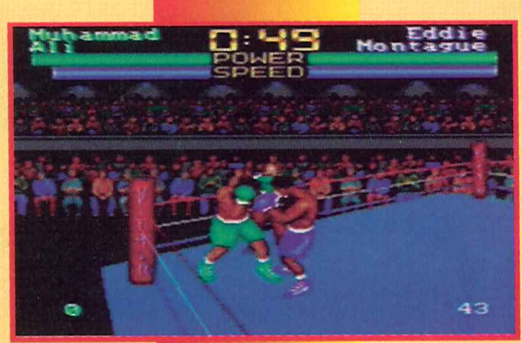


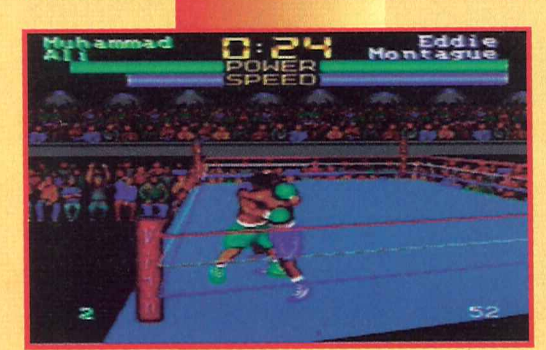
DEFENSA













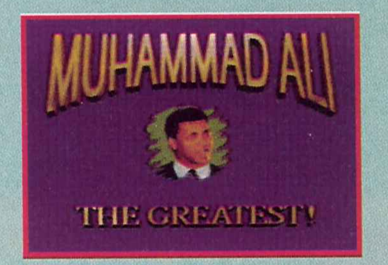
Totalmente recomendable

Partiendo de que Virgin lo haya hecho a propósito, uno de los aspectos que más hay que resaltar de este juego por el gran realismo que aporta es el pesado movimiento de pies de los púgiles. Por lo demás, Muhammad Alí es un simulador de boxeo resultón, donde la ejecución de los golpes está bien acabada y mantiene un elevado nivel en cuanto a gráficos y sonido (la música contiene algunos fragmentos de blues realmente deliciosos).

Quizá se eche en falta un mayor número de boxeadores y un poquitín más de dificultad para vivir con más intensidad el mundo del boxeo, pero el resto no tiene desperdicio.

Lolocop

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
VIRGIN
Park Place
Nº jugadores: 2
Vidas : 1
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 2
Nº Continuac.: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 68
Mantienen un nivel aceptable, que aumenta en los primeros planos de los boxeadores.

Música — 79
La elección no podía haber sido mejor. Magníficas introducciones de rithm & Blues y versiones de jazz.

Sonido FX — 73
Sin llegar a ser una maravilla, resulta contundente el sonido de los golpes y las voces.

Jugabilidad — 71
Se alcanza sobre todo en el modo "simulator", gracias a la variedad de golpes y movimientos defensivos.

Adicción


Dedicado para todo amante del boxeo, una vez logre aprender las cualidades de cada personaje.

Total


Mantiene una buena línea, en la que destaca sobre todo la música y flojean un poco los gráficos.

Lo Mejor
Un buen cartucho de boxeo con las opciones necesarias, movimientos variados y una música impecable.

Lo Peor
Algunos detalles técnicos podían haber sido bastante mejor cuidados, y el resultado habría sido mucho más completo.









SUPER SIDEKICKS™

HIGH POWER
102 Mega

¡NUEVOS PRECIOS!



SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO





Distribuidor exclusivo

SISCOMP GAMES
ROSELLÓ 184,4rt. 3a.
08008 Barcelona. Spain
Tel. (93) 323 45 65
Fax. (93) 323 46 54

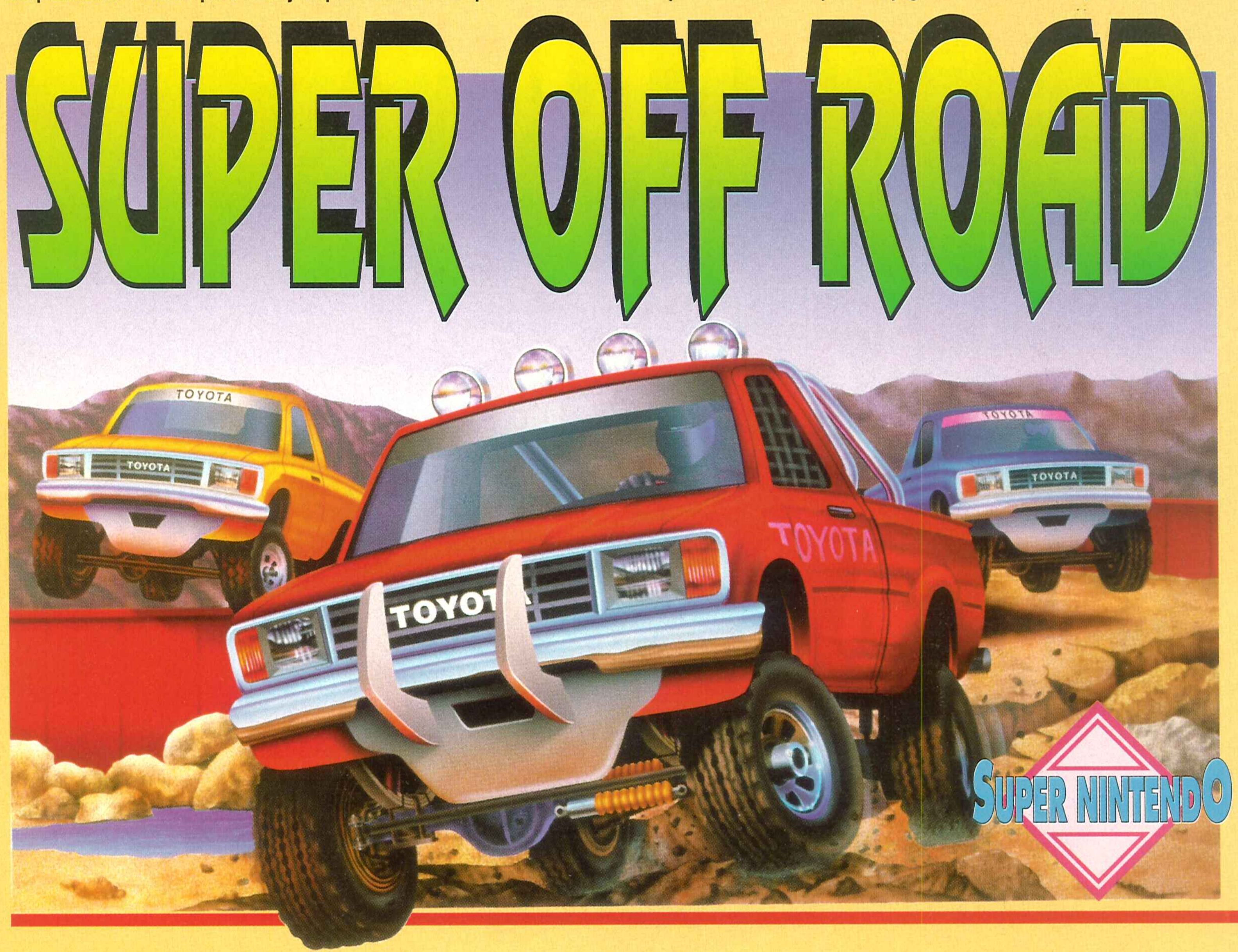
TRACCIÓN TOTAL DIVERSIÓN TOTAL

Muchos de vosotros seréis seguidores de los juegos protagonizados por pequeños vehículos que recorren mini circuitos a gran velocidad. «Super Sprint», «Indy Heat», «Super Off Road», «Badlands» y la serie «Super Cars» de Amiga son sus más destacados ejemplos. Todos estos clásicos transcurrían en, más o menos, lisos y asfaltados circuitos, menos uno de ellos: la abrasiva y trepidante competición de cuatro vehículos con tracción total, bautizada por Leland, su creador, como «Ivan "Ironman" Stewart Super Off Road».

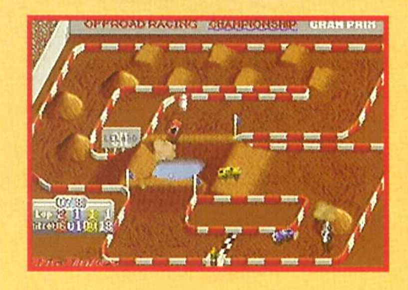
La versión para máquina recreativa permitía la participación de tres jugadores simultáneos, con volante incluido, y fue sabiamente convertida para ordenador por el equipo de programación Graftgold. Poco tiempo más tarde, la compañía Tradewest adquirió la licencia para convertir este clásico a consola, realizando una sorprendente versión para NES y Super Nintendo. La primera fué programada por Rare y la de Super Nintendo por Software Creations, creador de mitos inolvidables como «Solstice», «New Zealand's Story» y «Spiderman/X Men» entre otros. La calidad técnica del juego estaba asegurada una vez más, con una excelente animación y colorido, sobresaliente jugabilidad y, por supuesto, un magnífico apartado sonoro llevado a cabo por los geniales compositores Geoff y Tim Follin.

Así nació la versión para Super Nintendo, que pese a no incorporar la maravillosa posibilidad de cuatro jugadores simultáneos (pues no existía adaptador cuando se programó), se puede considerar como la más completa y perfecta de todas, superando en calidad, cantidad y sonido a la máquina de Leland. Prueba de ello es que el número de circuitos ha sido aumentado a 16, antes sólo poseía 8, y dispone de un total de 64 configuraciones diferentes, sentido contrario, más obstáculos y otras sorpresitas que ya descubrirán vuestros amortiguadores.

«Super Off Road» os permite jugar contra los tres oponentes ➤



Pistas - Pistas - Pistas - Pistas - Pistas - Pistas



Big Dukes



Blaster



Boulder Bill



Cliff Hanger



Cutoff Pass



Hurricane Golch



Leapin Lizards

Mejora tu equipamiento

Nitros: *Permiten a tu todo terreno acelerar momentáneamente y distanciarse del contrario. Es uno de los elementos prácticamente imprescindibles del juego. Precio 10.000 dólares. Máxima capacidad: 99.*

Neumáticos: *Mejoran el agarre de tu vehículo, eliminando derrapes innecesarios. Precio 40.000 dólares. Máxima capacidad: 6.*

Amortiguadores: *Cuantos más amortiguadores puedas comprar, menos "botes" dará tu todo terreno. Es un elemento muy útil. Precio 60.000 dólares. Máxima capacidad: 6.*

Aceleración extra: *Tu vehículo podrá alcanzar la máxima velocidad en pocos segundos. Precio 80.000 dólares. Máxima capacidad: 6.*

Máxima velocidad: *La velocidad de tu todo terreno alcanzará límites insospechados. Precio 100.000 dólares. Máxima capacidad: 6.*







Pig Bog



Shortcut

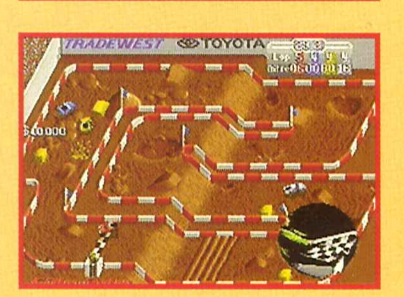
Fandango



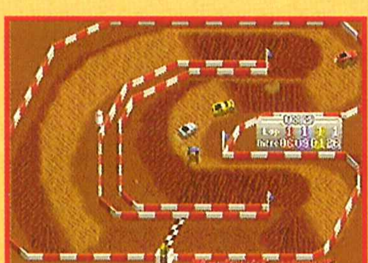
Huevos Grande



Rio Trio



Sidewinder



Redoubt About



Volcano Valley

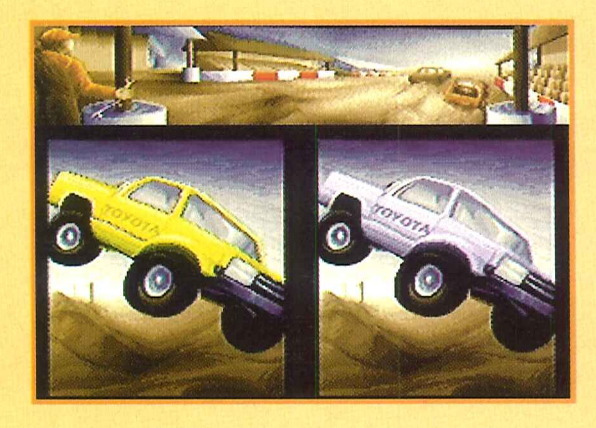


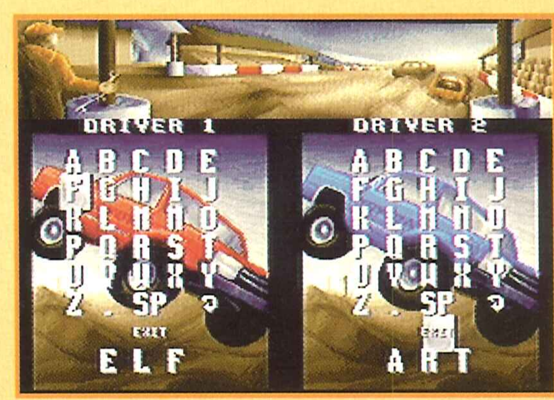
Wipeout





Agárrate bien a tu asiento, porque si quieres ir deprisa por este sinuoso circuito, tu pequeño todo terreno va a dar unos cuantos botes.





➤ que controla la consola (cuidado con el gris), o en la modalidad de dos jugadores simultáneos, pugnando con un amigo por el primer puesto. Vuestro objetivo será concluir las cuatro vueltas al recorrido entre los tres primeros clasificados, para así pasar al siguiente circuito.'

Después de cada carrera, y dependiendo del puesto que hayáis conseguido en la misma, obtendréis cierta cantidad de dinero con la que podréis equipar al máximo vuestro coche. Aceleración extra, velocidad máxima, nitros, super neumáticos y amortiguadores son las ofertas que se os presentan, aunque alguna de ellas resulte un poco cara.

Lo demás depende de ti, de tu habilidad a la hora de utilizar nitros y de la depredadora forma que tengas de conducir en cada uno de los circuitos. Todos ellos están bautizados con los más exóticos nombres que puedas imaginar: Fandango, Huevos Grande, Redoubt About, Hurricane Golch, Volcano Valley, Rio Trio y otros once nombrecitos de lo más pintoresco.

Empezad a calentar motores, porque «Super Off Road» ya sabe lo que es forjar más de mil y una diversiones en las salas recreativas, y ahora está dispuesto a repetir éxito, jugabilidad y adicción en vuestra Super Nintendo. Y ciertamente, es muy posible que lo consiga.

Un gran arcade

La pasión que siento por el Super Off Road y sus delicias jugables, me obligó a esbozar una gran sonrisa de satisfacción al introducirlo en mi Super Nintendo. Ahora todos podréis disfrutar con esta gran conversión del clásico recreativo, que duplica el número de circuitos y la variedad de colores del original. Tan solo pierde puntos por no disponer de la opción para cuatro jugadores y el correspondiente adaptador.

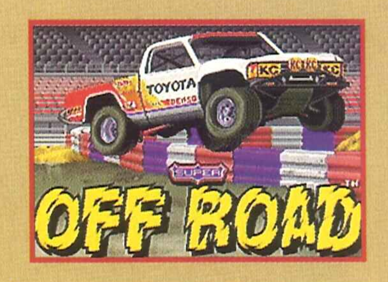
Un magnífico y sencillo juego, superjugable (mejor todavía para dos jugadores simultáneos) y que os obsequiará con inolvidables partidas tras las ruedas del invencible todo terreno gris.

The Elf





SUPER NINTENDO



ARCADE
TRADEWEST
Soft. Creations
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 64
Niveles de Dificultad: 1
Continuac.: 1cada 8 pistas
Megas: 4



Gráficos — 75
Los todo terreno tienen un tamaño minúsculo, pero están magníficamente animados.

Música — 90
La banda sonora rockera de Geoff y Tim Follin es alucinante y una de las más logradas en S. Nintendo.

Sonido FX — 70
Los efectos de sonido no son muy abundantes, pero choques y derrapes están bastante logrados.

Jugabilidad — 90
La facilidad de control del vehículo y la adecuada dificultad completan un gran conjunto.

Adicción — 80
El ansia de ascender al lugar más alto del podio os enganchará por completo al juego.

Total — 84
Una gran conversión del clásico recreativo, apasionante y depurada en todos sus aspectos técnicos.

Lo Mejor
La increíble banda sonora rockera de Geoff y Tim Follin. La animación de nuestros micro todo terrenos. Muy jugable y divertido.

Lo Peor
La desesperante imbatibilidad del coche gris en las primeras partidas. Completar el equipamiento de nuestro vehículo tras el continue.



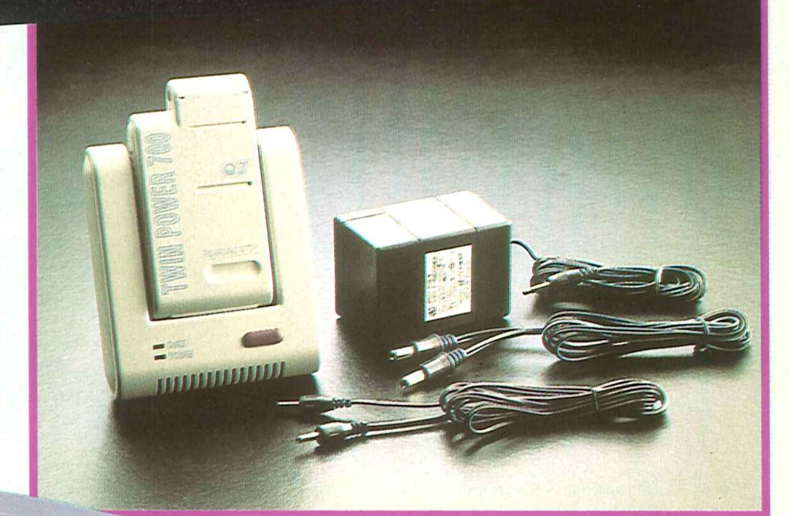
JOYPLUS PARA NINTENDO® GAME BOY Y SEGA® GAME GEAR

Handy Boy –SV 907–

Accesorios multifunción para Nintendo Game Boy® con características especiales:

- Amplificador estéreo con altavoces.
- Lupa de aumento ajustable para la pantalla LCD.
- Iluminación.
- Botones de disparo de mayor tamaño.
- Joystick incorporado.

El sistema es muy compacto y se puede plegar fácilmente.
Tiene 2 interruptores separados para conectar/desconectar la luz y el sonido.
Puede funcionar con el conector de baterías de Nintendo Game Boy® o con el sistema de baterías SV 901/902.



Handy Power Kit –SV 900–

Cargador rápido que incluye adptador, batería recargable (SV 901) y cables de conexión.
Para uso exclusivo con Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear®.

- El cargador rápido se puede usar directamente como un adaptador de corriente.
- Posibilidad de carga rápida de batería en dos horas.
- Función especial de descarga para alargar la vida útil de la batería.



Handy Power I Handy Power II

Baterías recargables para usar con el cargador rápido SV 900. Incluye cinta/pinza y cables de conexión para Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear. Sensor térmico incluido para evitar sobrecargas.
Fabricado con material resistente a los golpes.
–SV 901: 14 horas de juego con Nintendo Game Boy®.
2 horas de juego con Game Gear®.
–SV 902: 28 horas de juego con Nintendo Game Boy®.
4 horas de juego con Game Gear®.



Carry Pouch –SV 905–

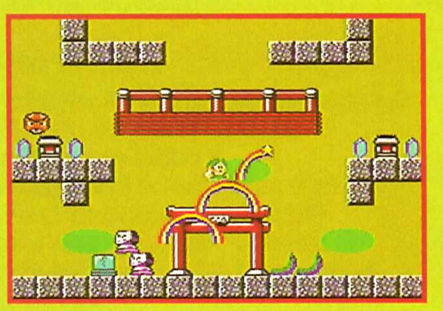
Resistente funda de transporte de PVC para Nintendo Game Boy®.
Incluye cinta para su transporte al hombro.
Equipado con una pantalla ajustable especial para proteger a la pantalla LCD de la luz solar directa.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40

LO MÁS NUEVO

RAINBOW ISLANDS





SEGA

Más allá del ARCO IRIS

Su nombre es conocido en todos los confines de Taitoland. Se ha ganado la fama de super-malo a pulso, convirtiéndose en el terror de las plataformas, de los animalillos del bosque y de los corredores de seguros. Se trata del barón Von Bubba, y busca venganza. Como recordaréis, mordió el polvo víctima de dos hermanos que, bajo la forma de pequeños dragones, le vencieron en su primera aventura: «Bubble Bobble». Ahora ha aterrizado en la tierra donde nacen los Arcoiris, y ha tomado posesión de las 7 islas.

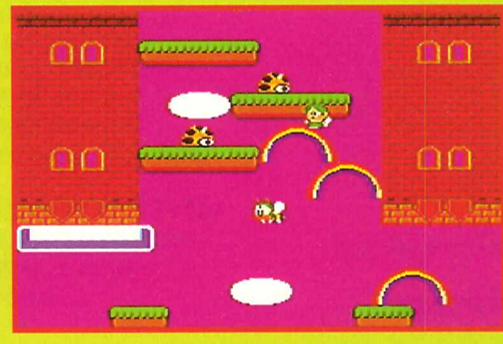
Todo parece indicar que la unión de los dos hermanos sería suficiente para vencer de nuevo a Bubba, pero la cosa no va a resultar tan fácil. El archivillano barón ha secuestrado a Bob, uno de ellos, para asegurarse que la magia de las pompas no acabe con él. Bub, desesperado, no tiene más que una solución.

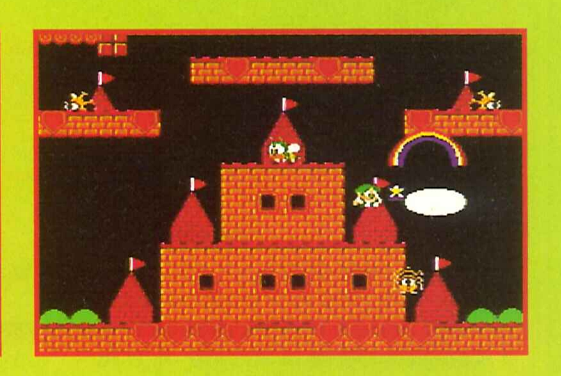
Haciendo uso de un poder nuevo, el Sagrado Arte del Arcoiris, debe enfrentarse en solitario a siete islas. Serán siete niveles repletitos de una fauna diversa, que va desde pequeños vampiros tras una transfusión gratuita, hasta viejos conocidos como los fantasmas o los Bubettes. Para eliminarlos de la pantalla, sólo hay que rociarlos con un Arcoiris o explotar una de las estrellas bomba que hay repartidas a lo largo del juego.

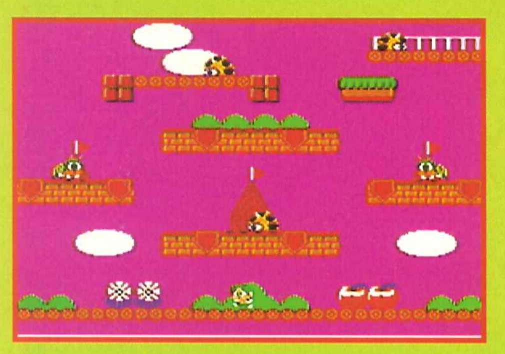
Todos los niveles tienen un desarrollo vertical, en el que hay que saltar de plataforma en plataforma, o ascender haciendo uso de los Arcoiris, hasta llegar a la cima. Y todo esto a gran velocidad, ya que la marea sube y se lleva a los lentos, los poco hábiles o a los que hayan dejado el juego sin pausar y se hayan ido al baño.

Si tú no perteneces a ninguno de estos grupos de riesgo, no te lo pienses más y lánzate a la carrera de una santa vez. Salvar a un hermano bien vale un Arcoiris.

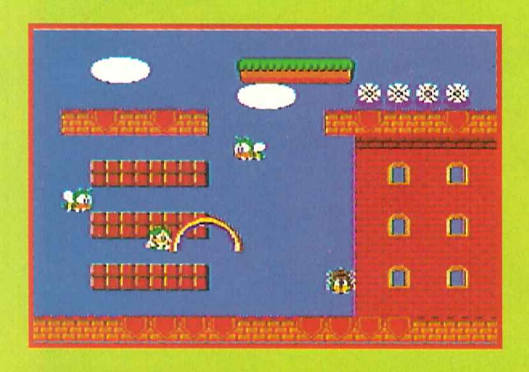








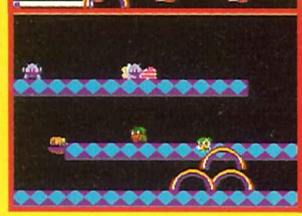
Salta de plataforma en plataforma y acaba con todos los bichejos, hasta alcanzar la cima de cada nivel



La fase más oculta

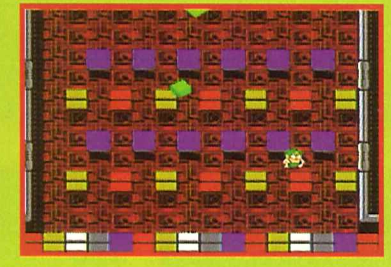
Si pulsáis en el menú de presentación: Izquierda, 2, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha y 2, aparecerá el modo de elegir fase. No os diría este truco si se tratase de una elección normal y corriente (no soy un destripajuegos), pero es que es el único modo de acceder al nivel 8, uno de los más alucinantes y ocultos del juego. Consiste, ni más ni menos, que en un genuino y emocionante homenaje a una genuina joya del plataformeo en general: «Bubble Bobble».

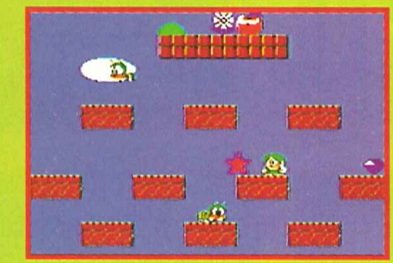


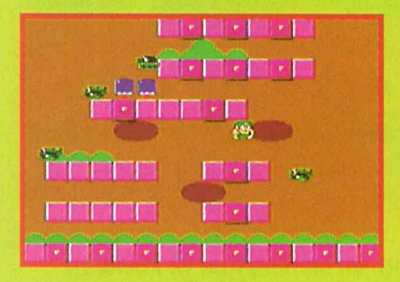


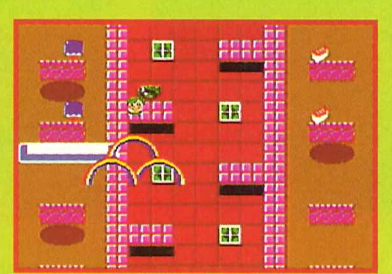










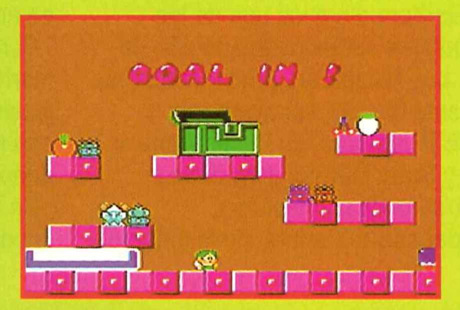


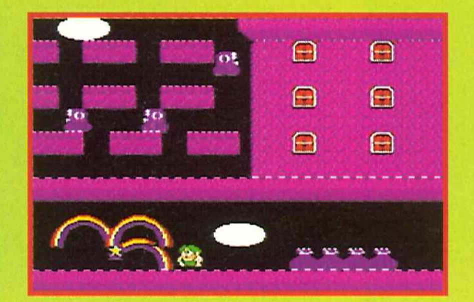


Una conversión poco afortunada

***S**i las anteriores versiones eran pequeñas joyas del videojuego, esta nueva adaptación del célebre Rainbow Islands se ha quedado más que corta. Taito lo ha tirado todo por tierra debido al insignificante protagonista (¿cómo puede ser el sprite del personaje principal más pequeño que los objetos que tiene que coger?), a las continuas ralentizaciones y a la pasmosa facilidad con que uno se acaba el juego. Todo esto hace que sólo sea apto para los menos hábiles o para los amantes de la máquina, debiendo esperar el resto que salga alguna versión mejor.*

Némesis





SEGA



ARCADE
TAITO
Taito

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7 (+1 secreta)
Niveles de Dificultad: 1
Nº Continuac.: Infinitas
Megas: 2

Gráficos — 68
El ridículo sprite del protagonista y sus ralentizaciones hacen que pierda muchos enteros.

Música — 65
La mejor música es la que se encuentra en el nivel oculto. El resto va desde normalilla a mala.

Sonido FX — 60
Los típicos pitidos y ruidillos de toda la vida se repiten sin descanso a lo largo y ancho del juego.

Jugabilidad — 79
Rainbow Islands seguirá siendo Rainbow Islands por muy mal hecho que esté. Lo mejor del juego.

Adicción — 70
Sólo para los pequeños de la familia o los menos hábiles. El resto, no aguantará ni dos asaltos.

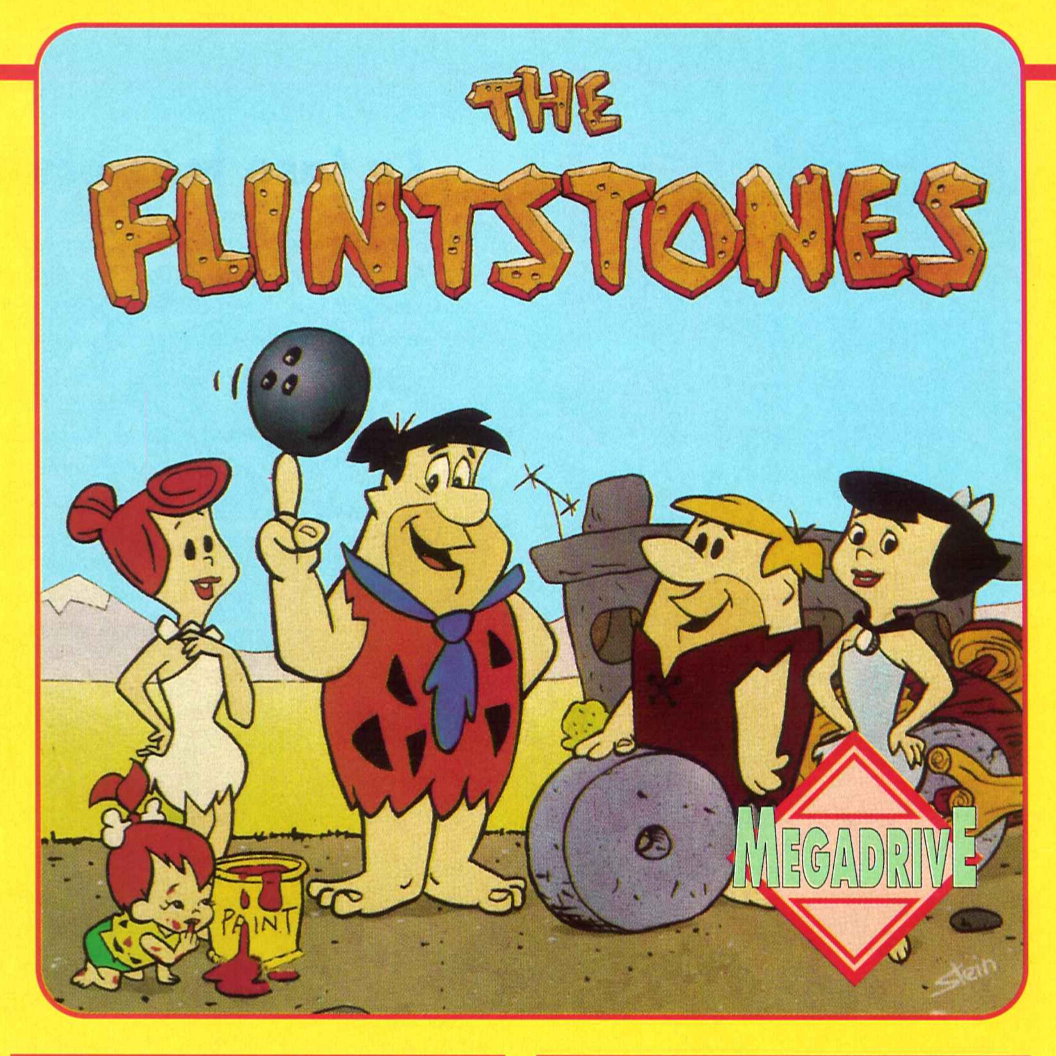
Total — 69
Un nuevo ejemplo de cómo cargarse un buen juego gracias a una pobre realización técnica y a un bajo nivel de dificultad.,

Lo Mejor
Por encima de todo, el nombre y lo que ello conlleva. También hay que destacar la fase secreta.

Lo Peor
El sprite del protagonista es más que cómico. En cuanto a la acción, ralentizando que es gerundio.

LO MÁS NUEVO

¡WILMA, WILMA, ABRE LA PUERTA!









Hace más de 30 años, la fábrica de sueños de Jack Hannah y Joseph Barbera dio a luz una de las mejores y más populares series de animación de todos los tiempos: Los Picapiedra (The Flinstones). A lo largo de todo este tiempo, las aventuras cotidianas de Pedro Picapiedra, su mujer Vilma, y sus vecinos Pablo y Betty Mármol, han dado la vuelta al mundo a través de la televisión, entonando su famoso grito: ¡Yabadabaduu! Y ahora, de la mano de Taito, lo hacen en forma de cartucho, un camino que ya iniciaran en aquella estupenda versión para la Nintendo de 8 bits.

Por un día deberéis tomar el papel de Pedro en su situación de marido, padre y feliz trabajador en una cantera, a los mandos de su gruasaurio. Esto parece fácil al principio, pero ya veréis, ya. Seis son las fases que debéis completar, y en todas hay un denominador común: recoger cierto objeto.

En la primera fase, Pedro tiene que atravesar Piedradura para encontrar el desaparecido collar de Vilma. Mientras que en la ➤









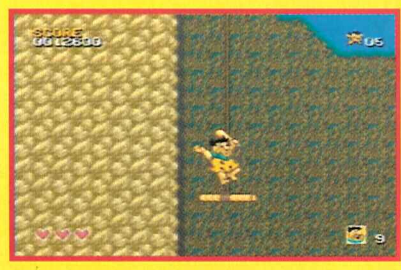


¡Yabba yabba pluf!

Antes de entrar en materia, tengo que reconocer una cosa: soy un auténtico fan de los Picapiedra. Me encantan sus dibujos animados y me gustó más todavía la adaptación para la versión Nes. Por todo ello, estoy un poco decepcionado con el modo en que la propia Taito ha llevado a los famosos personajes de Hanna Barbera a la Mega Drive.

Se nota que han intentado dotar al juego de la gracia y el buen humor de la serie televisiva, pero les ha salido un arcade de plataformas soso, incluso aburrido a ratos, y que no aporta nada nuevo a un mercado cada vez más saturado de plataformas a go-go. Tiene cosas buenas, como el fantástico sprite de Pedro, pero que quedan eclipsadas por scrolles mediocres y un nivel de dificultad casi ausente, excepto en la última fase donde el juego pasa de ser facilón a convertirse en una misión casi imposible. Es una pena que a estas alturas se pueda arruinar un juego por estos defectos tan simples.

Némesis



No se te ocurra soltar la porra, porque será tu única arma durante toda la aventura. Con ella al lado, ¿para qué necesitas ninguna pistola?






Pedro Picapiedra posee una asombrosa cualidad que desconocíamos: la asombrosa facilidad para respirar debajo del agua.



Un pájaro de mucho cuidado






Pedro no se encontrará del todo solo en su "periplo" por tierras jurásicas. Si tiene la suerte de tropezarse por el camino con un huevo de Avutardosaurio Rex, podrá romperlo y montar sobre este simpático bicho que salta, dispara, corre y pica hielo.



En la segunda fase, rodeado de peces de todos los tamaños y colores, el objetivo de tu personaje será encontrar el anzuelo de la suerte de Pablo.



LO MÁS NUEVO



A bordo de un veloz, pero inseguro, troncomóvil, deberás atravesar las cálidas y tortuosas arenas del desierto. Cualquier cosa con tal de localizar a su querida y pequeña hija Pebbles.







Uno de los aspectos que más destacan en este juego es el realismo de los movimientos del protagonista. Viéndole, te dan ganas de gritar ¡yabadabaduu!





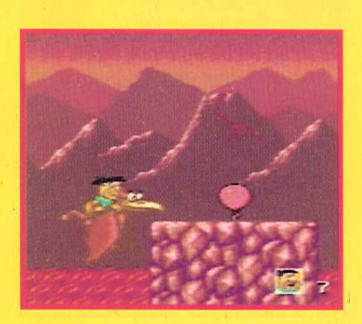
segunda cambiará la tierra firme por las profundidades del mar, para rescatar el anzuelo de la suerte de su amigo Pablo.

Es en la tercera fase cuando el desarrollo plataformero se rompe, para ofrecernos una trepidante carrera de Troncomóviles con el objetivo de encontrar a Pebbles, la hija de Pedro y Vilma, perdida en mitad del desierto.

Si Pedro concluye con éxito esta misión, podrá embarcarse en el tren más famoso de la prehistoria, el Trasterciario, para recuperar el lazo de la vecina eternamente vestida de azul, Betty. El último objeto a encontrar es la porra del pequeño Bam-Bam, que se encuentra en lo más profundo de las tierras volcánicas.

Una vez hallados todos estos objetos, Pedro deberá enfrentarse en una apasionante lucha a la Bruja Cuaternaria, una mala de las de antes de la guerra. En esta última fase, no faltarán los paseos en lancha ni las carreras de piedracoches.

Con su única aliada, una porra, Pedro va a iniciar la jornada más apasionante de toda su vida. ¿Logrará llegar a casa a la hora de la cena? El asado de Bichosaurio le espera.





MEGADRIVE



PLATAFORMAS
TAITO
Taito

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Nº Continuac.: 3
Megas: 4

Gráficos — 70
Algunos scrolls son perreros, pero la situación se salva un poco gracias al simpático sprite de Pedro.

Música — 60
Patatera como ella sola, la música es de lo peorcito del juego.

Sonido FX — 65
Pitidos, crujidos, golpes secos... los sonidos de siempre. Por lo menos no son muy irritantes.

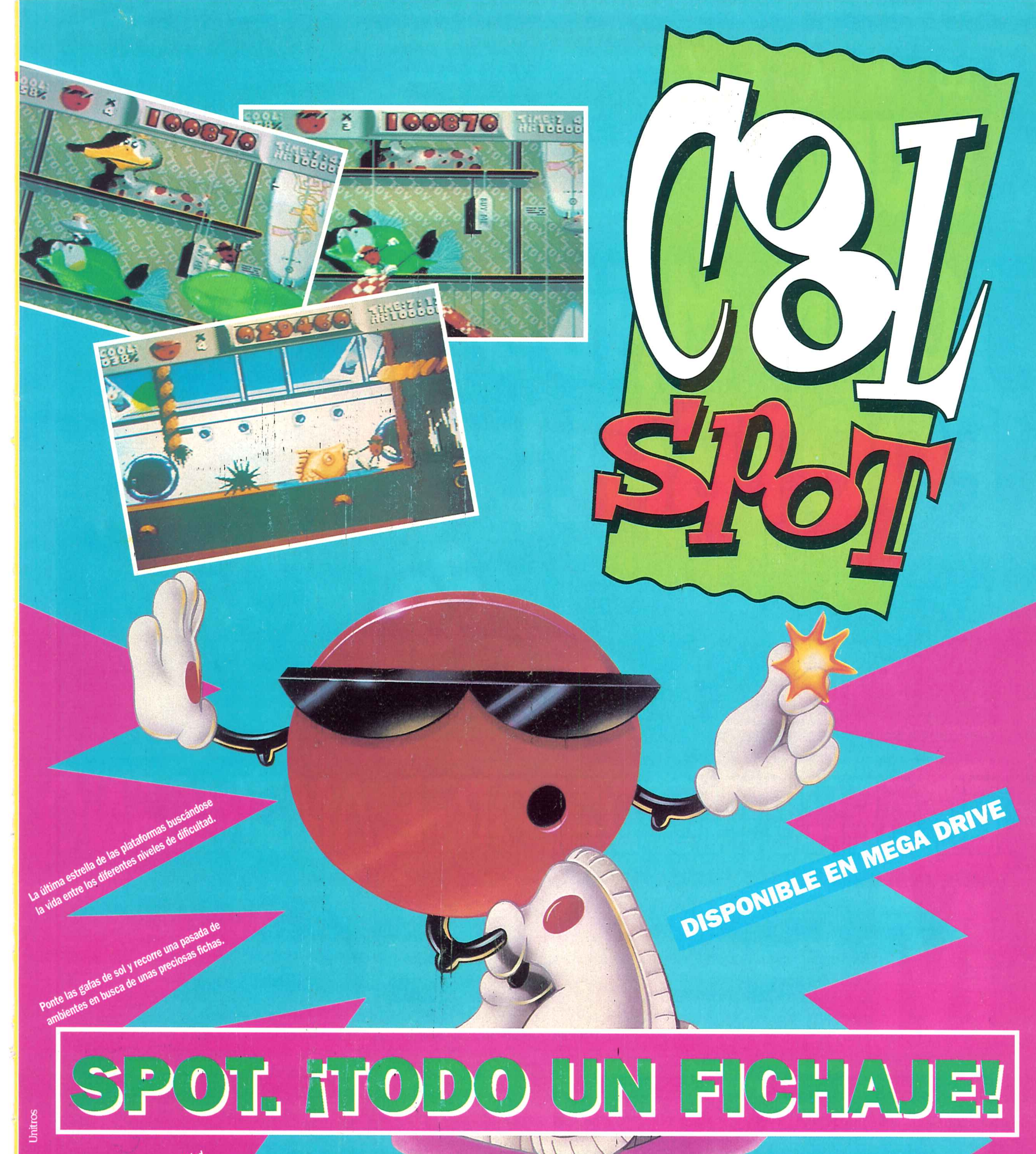
Jugabilidad — 75
No se puede negar lo que es evidente: The Flintstones es fácil de controlar y se deja jugar bastante bien.

Adicción — 68
El desarrollo del juego se hace, en ocasiones, bastante pesado.

Total — 69
Un ejemplo más de cómo se puede desperdiciar una buena licencia, creando un juego de plataformas de los del montón.

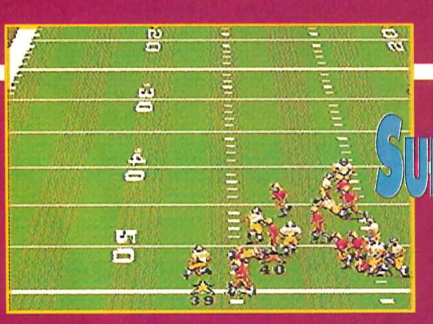
Lo Mejor
El personaje de Pedro Picapiedra en general, y cada uno de sus movimientos en particular.

Lo Peor
Habría tantas cosas que decir, empezando por la música y los gráficos... No aporta nada nuevo.



COOL SPOT
DISPONIBLE EN MEGA DRIVE
La última estrella de las plataformas buscándose la vida entre los diferentes niveles de dificultad.
Ponte las gafas de sol y recorre una pasada de ambientes en busca de unas preciosas fichas.
SPOT. ¡TODO UN FICHAJE!
Sus gráficos te deslumbrarán. La realidad te persigue por alucinantes pantallas.
Pero recuerda...¡los cangrejos también se comen!.
SPOT, tu fichaje de lujo.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros

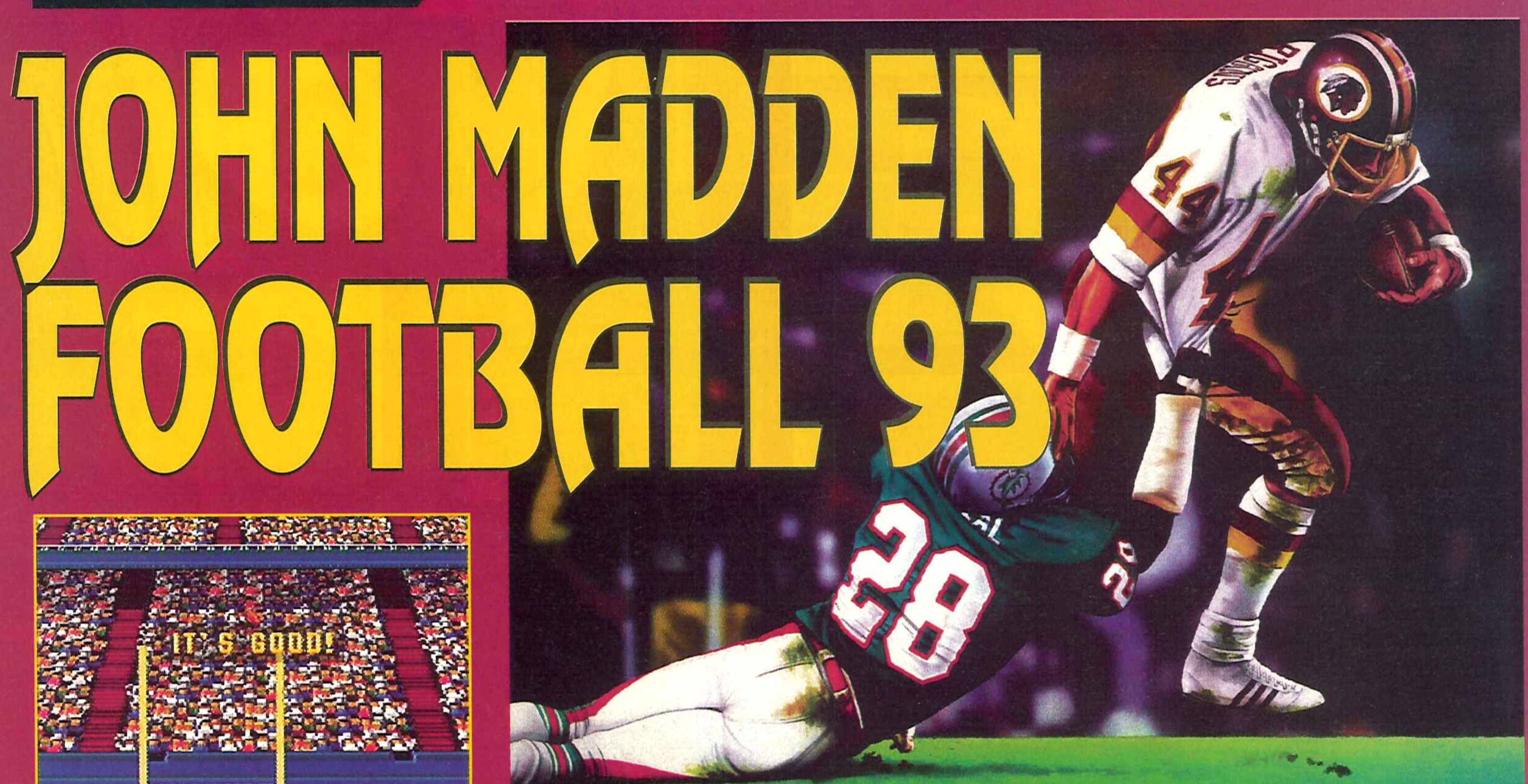
LO MÁS NUEVO



SUPER NINTENDO



JOHN MADDEN FOOTBALL 93



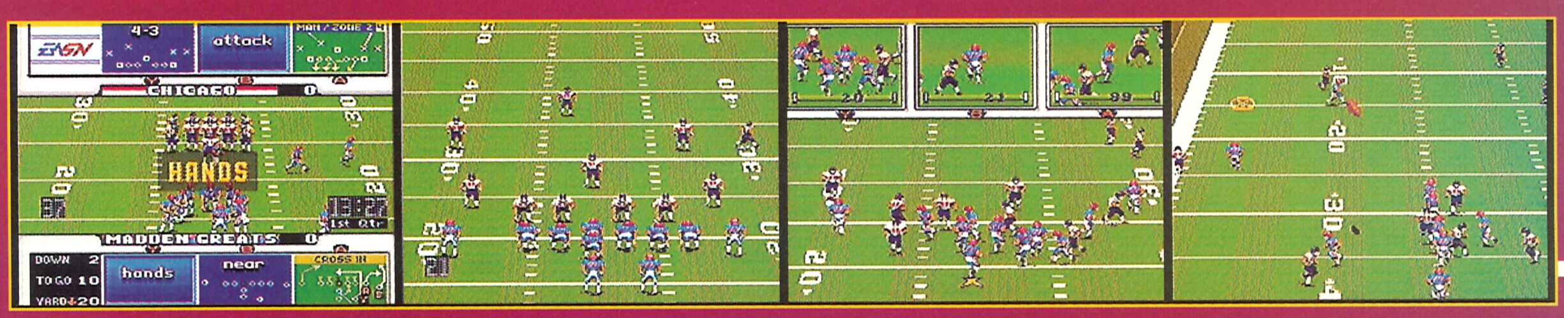
EL GENUINO DEPORTE AMERICANO

Más de 100.000 enfervorizados espectadores e innumerables cadenas de televisión de todo el mundo se han concentrado en el gran estadio. Sobre el césped sintético, un puñado de superatletas disfrazados de gladiadores futuristas se disponen a ofrecer un impresionante espectáculo deportivo. Se trata, ni más ni menos, que de la final del Campeonato mundial de football americano.

Como la mayoría sabréis, aunque este deporte no sea, precisamente, muy conocido en Europa, su desarrollo es similar al del rugby, sólo que algo más complejo. Precisamente a causa de este desconocimiento, el primer contacto puede parecer una odisea; pero en cuanto juguéis dos o tres veces, comprobaréis las inmensas posibilidades del programa.

El juego de ataque está perfectamente resuelto. Vosotros mismos escogeréis la alineación y táctica a seguir, y ejecutaréis la jugada realizando la función más vistosa: la del jugador que lleva el balón. El apartado defensivo ya es otra historia. Vuestra misión será más de entrenador que de jugador; aunque, por supuesto, participaréis en el juego como un miembro más del equipo.

El caso es que la multitud de opciones (alrededor de cien posibilidades ofensivas y defensivas) y la gran manejabilidad de los jugadores hacen que la clave del éxito sea una combinación de inteligencia, habilidad y estrategia. Ah, y no os preocupéis si no conocéis las reglas; las instrucciones son bastante completitas.

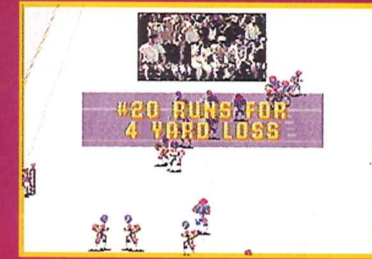


¡AL ATAQUE!

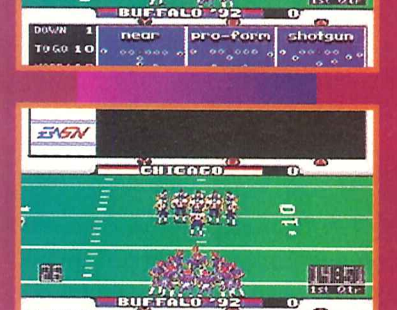
CONJUNTO: *Incluid en la alineación a los hombres que consideréis más adecuados para realizar la jugada que hayáis pensado.*
FORMACIONES: *Situad a los jugadores en el campo de la forma en que sea más sencillo ejecutar la jugada.*
JUGADAS: *Es el momento de ordenar a vuestros muchachos los movimientos que deben realizar en el campo. Claro que siempre queda la posibilidad de improvisar sobre la marcha.*













Atención a las instrucciones

***T**odas las conversiones del fútbol americano a los video juegos me merecen un gran respeto, dada la complejidad y variedad de las reglas. Curiosamente, en esta ocasión han acertado en ese aspecto, al incluir unas completas instrucciones, pero han patinado en algún detalle técnico. Por ejemplo, no entiendo porqué no se utiliza debidamente el Modo 7 en juegos como éste.*

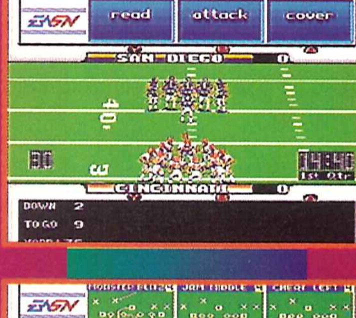
Dejando a un lado este defecto, estamos ante un cartucho muy divertido que tiene el único hándicap del desconocimiento, a este lado del Atlántico, de este espectacular deporte. Así que no dudéis en leer detenidamente las instrucciones, porque si lográis enteraros de las nociones básicas, os aseguro que lo vais a pasar en grande.

Lolocop

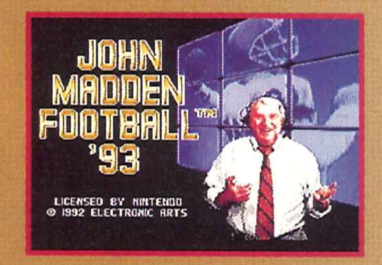
UNA DEFENSA NUMANTINA

FORMACIONES: *Escoged con mucho cuidado a los hombres pertinentes para detener la jugada ofensiva de vuestro adversario.*
COBERTURA: *Situad a los jugadores en la línea defensiva, de tal forma que no quede ni un solo hueco por donde pueda pasar el atacante.*
JUGADAS: *Se puede hacer una defensa al hombre, en zona, tratar de placar al quaterback cuando tenga el balón, e infinidad de posibilidades más.*





SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
Electronic Arts
Nº jugadores: 1
Vidas: 0
Nº de fases: 1 ó 2
Niveles de Dificultad: 1
Nº Continuac.: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 73
Una lástima el problema del scroll. Aún así, resultan aceptables y el movimiento no desentona.

Música — 87
Muy apropiada. Pegadiza, marchosa y con unos riffs de guitarra de gran calidad.

Sonido FX — 81
Está bien acabado, sólo que en algunas ocasiones parece algo embarullado.

Jugabilidad — 85
Con todas esas opciones y la buena resolución del juego de ataque, no la pongáis en duda.

Adicción — 86
A medida que os vayáis enterando de la esencia del juego, aumentará considerablemente .

Total — 84
Sólo el problema de los gráficos empaña la buena labor de los programadores en la conversión del juego.

Lo Mejor
La infinidad de opciones. La jugabilidad y el enorme realismo que se ha conseguido.

Lo Peor
Lo repito por última vez. ¿Qué demonios ha ocurrido con el modo 7.

LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE

X-MEN

ACCIÓN MUTANTE

Magneto, el criminal mutante más sanguinario y retorcido de cuantos han decorado las páginas de los comics, ha perfeccionado los últimos detalles de su plan para someter la Tierra. Plan que pasa, ante todo y sobre todo, por la aniquilación de los héroes mutantes que en más de una ocasión han hecho fracasar sus sueños de poder: los componentes de la Patrulla X.

Usando su base de operaciones en la Luna y todo el poder de tu Mega Drive, Magneto ha intervenido los controles de la sala de entrenamiento de la Patrulla, convirtiendo los inocentes hologramas con que los héroes perfeccionaban sus habilidades en terribles máquinas de matar.

Lobezno, Cyclope, Gambito y el Rondador Nocturno, tus personajes favoritos, se han metido sin saberlo en una trampa cuya única salida es superar una tras otra las salas de hologramas y destruir la fuerza que las alimenta. Las fantasías que ha preparado Magneto harán que nuestros héroes recorran peligrosas junglas, escenarios futuristas y castillos mitad modernos mitad medievales, enfrentándose a los reales sicarios del villano.

Si te decides a afrontar el reto podrás jugar con los cuatro componentes de la Patrulla, pudiendo elegir cualquiera de ellos cuando te parezca oportuno. Además contarás con la inestimable ayuda de otros cuatro héroes, que en cualquier instante acudirán a tu llamada para limpiarte el camino de monstruos, robots, avispas prehistóricas y otros seres no menos peligrosos.

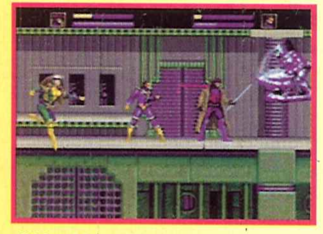
Lo verdaderamente importante es que aprendas a dosificar las fuerzas de tus héroes y a usar sus poderes especiales en el momento más oportuno. Lo demás te lo puedes imaginar: monstruos fin de fase, retorcidos mapeados, plataformas móviles, y todo lo que no puede faltar en un juego de este tipo. Sólo queda un último detalle, que pongas un poco de habilidad por tu parte.



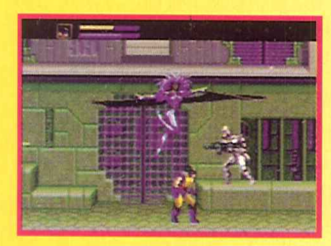





Ángel



Chica Maravilla



Tormenta



Hombre de Hielo

Héroes al rescate

En los momentos de verdadero agobio, cuando creas que ya todo está perdido, podrás usar los poderes extraordinarios de cuatro superhéroes, que vendrán amablemente a echarte una mano y a sacarte de más de un apuro.

- ***El Hombre de Hielo:*** *Acudirá a tu llamada para formar un camino de hielo delante de ti. De este modo, podrás salvar grandes abismos.*
- ***Tormenta:*** *Desencadenará una tempestad que acabará en un soplo de tiempo con todos tus enemigos.*
- ***Ángel:*** *Rápido como una centella, planeará sobre la pantalla disparando a todo lo que se mueva.*
- ***Chica Maravilla:*** *Sus poderes harán desaparecer de tu camino a todo bicho viviente que tenga la osadía de atacarte.*



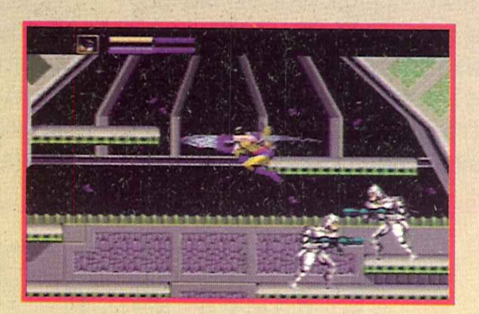








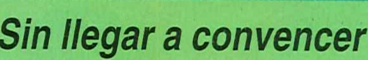
Acompaña a la Patrulla X en una trepidante lucha por salvar la Tierra.



Como el Ave Fénix



Si tu héroe cae al vacío una mujer vestida de Ave Fénix le salvará, resvistiéndole de un halo especial con el que flotará en el aire. Un consejo: no abuses de sus poderes, porque te abandonará



Sin llegar a convencer

Para todos los amantes del comic que hayan seguido las aventuras de la Patrulla X, este programa puede significar una entretenida manera de jugar a suplantar a sus héroes favoritos. Sin embargo, toda la emoción del cartucho puede terminar ahí. Exactamente no se puede decir dónde fracasa el programa; quizá sea que le falta ese no-sé-qué que convierte a un juego en algo mágico, quizás sean sus gráficos un tanto tristones, o la simpleza de su desarrollo... El caso es que le falta chispa para convertirse en una receta segura de diversión. Una verdadera lástima.

Teniente Ripley

MEGA DRIVE

ARCADE
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 4
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Nº Continuac.: 0
Megas: 8

Gráficos — 65
Son gráficos tristones, aunque grandes y bien definidos. El scroll es mediocre.

Música — 63
La banda sonora no tiene otra función que la de acompañar al juego. No te va a alucinar.

Sonido FX — 64
Los efectos, sin ser muy variados ni abundantes, cumplen su cometido.

Jugabilidad — 63
El manejo, en general, es sencillo. Sin embargo, el control de los saltos requiere bastante práctica.

Adicción — 66
No es que sea un juego capaz de atraparte horas y horas, pero seguro que juegas varias partiditas.

Total — 76
Podría ser bastante mejor con haber incorporado algunos cambios lógicos, como el aumento de enemigos, y de situaciones.

Lo Mejor
Poder elegir el héroe que quieras en cualquier momento del juego.

Lo Peor
Unos gráficos tristones que desaniman a cualquiera. Resulta menos divertido de lo que sería deseable.

LO MÁS NUEVO

LA MEJOR LIGA DEL MUNDO

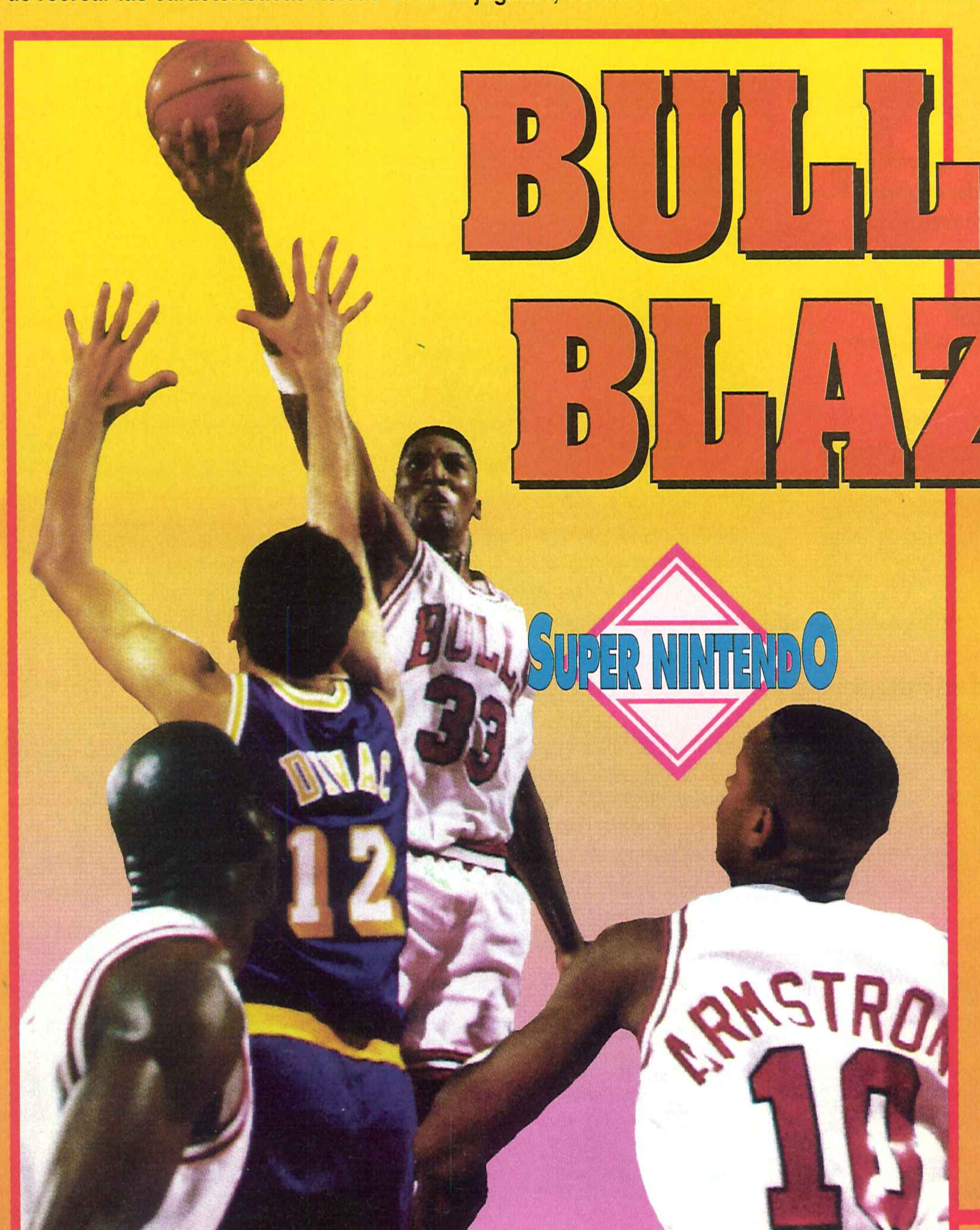
El baloncesto americano está considerado, no sin razón, como el mejor basket del mundo. Su Liga Profesional aglutina a una serie de jugadores cercanos a la perfección deportiva, que tienen un mismo sueño: ganar el anillo que les acredite como campeones de la NBA. E.A. ha querido reflejar este fenómeno deportivo en este Bulls Vs Blazers, acercándonos a los mejores jugadores del mundo.

A pesar del nombre del programa, la mayoría de los equipos que militan actualmente en esta liga están reflejados en el juego. Podrás escoger cualquiera de ellos y elegir entre sus plantillas el quinteto inicial. La obsesión por el realismo ha llevado al extremo de recrear las características físicas de cada jugador, de manera que con un simple golpe de vista podrás saber quién va a ser el receptor de tu pase. Reconocer a Jordan, Worthy, Divac o Bird, por ejemplo, no resulta en absoluto complicado.

También se ha puesto un especial cuidado en reproducir los movimientos característicos de cada jugador. Así, Jordan volará para machacar la canasta a una mano, Wilkins girará en el aire, Magic lanzará un "Baby Hook" y Bird tirará de tres puntos, haciendo alarde de una gran sangre fría. Del mismo modo, la efectividad de cada jugador dependerá de si lanza desde su lugar preferido y del porcentaje que mantenga regularmente.

Si eres hábil y logras exprimir las cualidades de cada jugador, llegarás muy lejos en los play-offs. E incluso, porqué no, podrás lucir en tu mano el anillo de campeón.

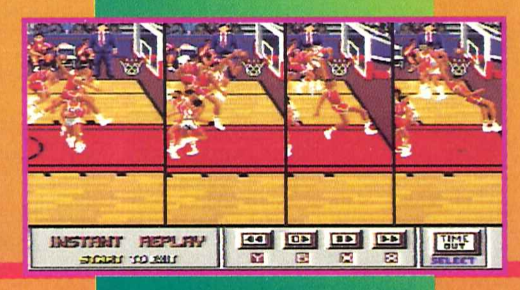
BULLS VS BLAZERS



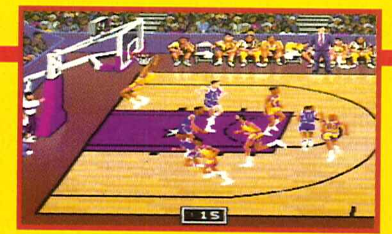
SUPER NINTENDO

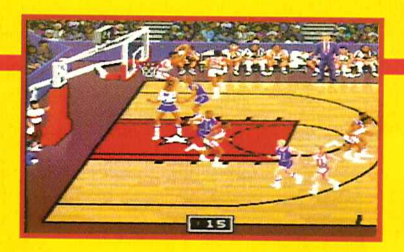
La moviola

En cualquier partido de basket, y sobre todo en el americano, hay multitud de jugadas espectaculares que merecen ser vistas más despacio. Una de las mayores virtudes de este programa es, precisamente, la posibilidad de ver repetida la jugada como si estuviéramos en casa viendo el partido por la tele. Ralentizar el tiempo, pasar "fotograma a fotograma", retroceder a cámara lenta y, en definitiva, saborear al máximo las buenas jugadas, son algunas de las opciones que te concede la moviola.

















Opciones para el triunfo

- *Modalidad de juego:* Aquí podrás elegir entre jugar un único partido (contra un amigo o frente a la S.N.) o disputar los Play-Offs por el título.
- *Número de jugadores:* Tres son las posibilidades: tú contra la S.N., tú contra un amigo, o tú y tu amigo contra la S.N. Ten en cuenta que si eliges el modo torneo, sólo podrás jugar contra la máquina.
- *Opciones de juego:* Te permite escoger entre jugar en el modo simulación (es el empleado en los play-offs) o en el modo arcade. La diferencia entre ambos radica en que en el modo arcade los jugadores de ambos equipos no se cansan y rinden siempre a un mismo nivel.
- *Nivel de juego:* Existen tres niveles. La pretemporada, en la que los jugadores son menos agresivos y más asequibles; la temporada regular, donde ya se empiezan a mostrar las fuerzas y los rivales son más difíciles de batir; y la exhibición, donde los jugadores demostrarán todo lo que son capaces de hacer. Este último es el nivel del modo torneo.

Tiempo: Podrás decidir que la duración de los cuartos en que se divide un partido sea de 2, 5, 8 ó 12 minutos.









Los Play-Off de la decepción

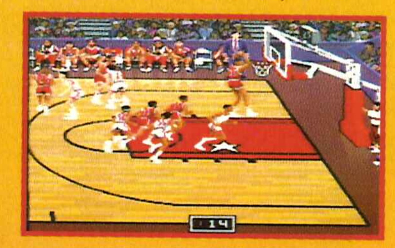
Es una lástima, pero E.A. no ha sabido mejorar el intento que hace unos meses realizó para Mega Drive con su Bulls Vs Lakers. Prácticamente éste es el mismo programa, con ínfimos cambios y pocas ideas.

Está muy bien que los equipos sean reales, la gran variedad de lanzamientos y la multitud de opciones. Pero lo que ya no está tan bien es que la mejor manera de defender sea dejar a los jugadores a su aire, o que saber quién tiene el balón sea más cuestión de adivinación que de técnica. Es difícil que los que gusten disfrutar de este deporte (como es mi caso) encuentren en este cartucho algo que les entusiasme.

Teniente Ripley

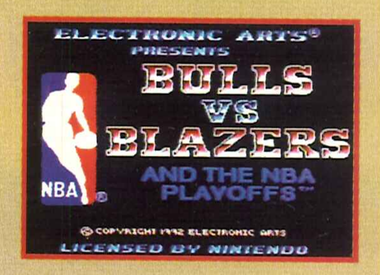


Si eres un poco mañoso, podrás conseguir que tu equipo haga canastas tan espectaculares como las que ves.





SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
Electronic Arts
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: Play-offs
Niveles de Dificultad: 3
Nº Continuac.: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 69
Si bien los jugadores están bien logrados, fallan algunos detalles, como la brusquedad del scroll.

Música — 70
La música carece de todo tipo de protagonismo. De hecho, no suena a lo largo de los encuentros.

Sonido FX — 70
Destaca el buen sonido ambiental, el roce de las zapatillas sobre el parqué y el bote de la pelota.

Jugabilidad — 63
Pierde puntos por la dificultad para defender y las lamentables desapariciones del balón.

Adicción — 66
Si eres capaz de amoldarte al extraño scroll y a otras rarezas, quizá le encuentres el gustillo.

Total — 69
Ganaría bastante si se hubiera mejorado el scroll, logrando así que las jugadas fueran menos enrevesadas

Lo Mejor
Algunos movimientos están perfectamente logrados. La "moviola". El parecido de ciertos jugadores es extraordinario.

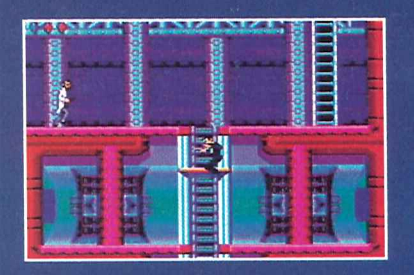
Lo Peor
El scroll y los embrollos que se producen en la zona. Hay veces que no se sabe dónde está el balón.



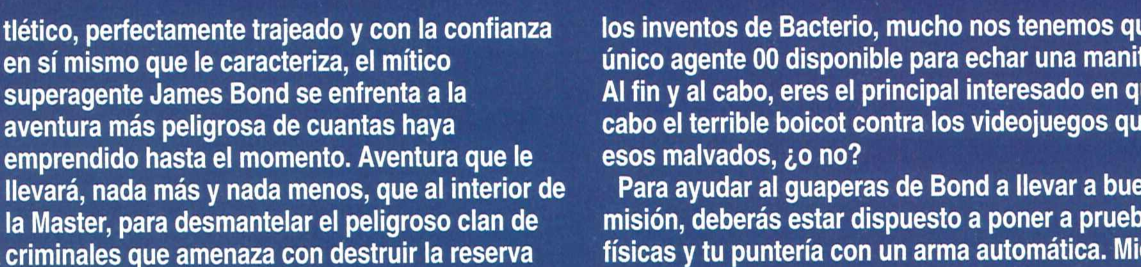
LO MÁS NUEVO



JAMES BOND: THE DUEL



LICENCIA PARA MATAR



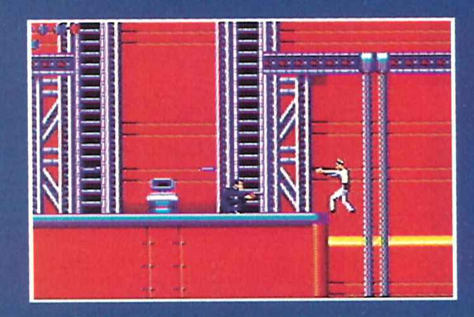
Atlético, perfectamente trajeado y con la confianza en sí mismo que le caracteriza, el mítico superagente James Bond se enfrenta a la aventura más peligrosa de cuantas haya emprendido hasta el momento. Aventura que le llevará, nada más y nada menos, que al interior de la Master, para desmantelar el peligroso clan de criminales que amenaza con destruir la reserva mundial de diversión consolera.

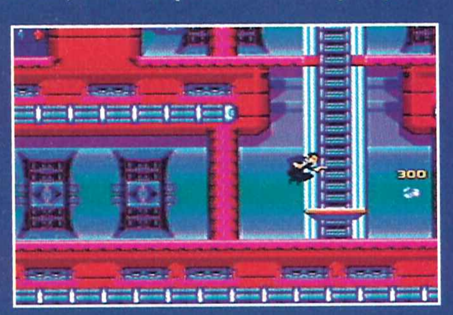
Armado con su tradicional elegancia (y con una pistola, claro), James recorrerá las madrigueras de los mafiosos, rescatando hermosas señoritas en bikini y eliminando bandidos sin que se le descoloque ni un pelo de la cabeza.

Sin ánimo de desdeñar las indudables cualidades de Bond, hay que reconocer que desmantelar una poderosa banda de piratas consoleros puede ser demasiado para un solo agente secreto. Y como Mortadelo, el mejor detective del mundo, está ocupado con los inventos de Bacterio, mucho nos tenemos que debes ser tú el único agente 00 disponible para echar una manita a nuestro héroe. Al fin y al cabo, eres el principal interesado en que no se lleve a cabo el terrible boicot contra los videojuegos que han planeado esos malvados, ¿o no?

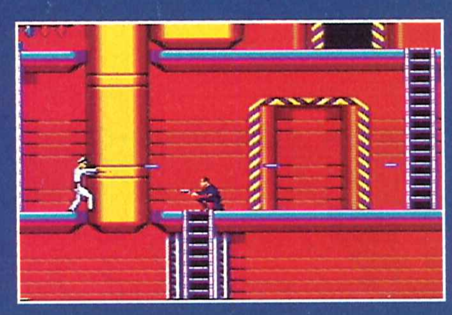
Para ayudar al guaperas de Bond a llevar a buen término su misión, deberás estar dispuesto a poner a prueba tus habilidades físicas y tu puntería con un arma automática. Mientras eludes todo tipo de individuos peligrosos, deberás rescatar a las consabidas chicas Bond y recoger maletines repletos de cartuchos de juegos de la última generación.

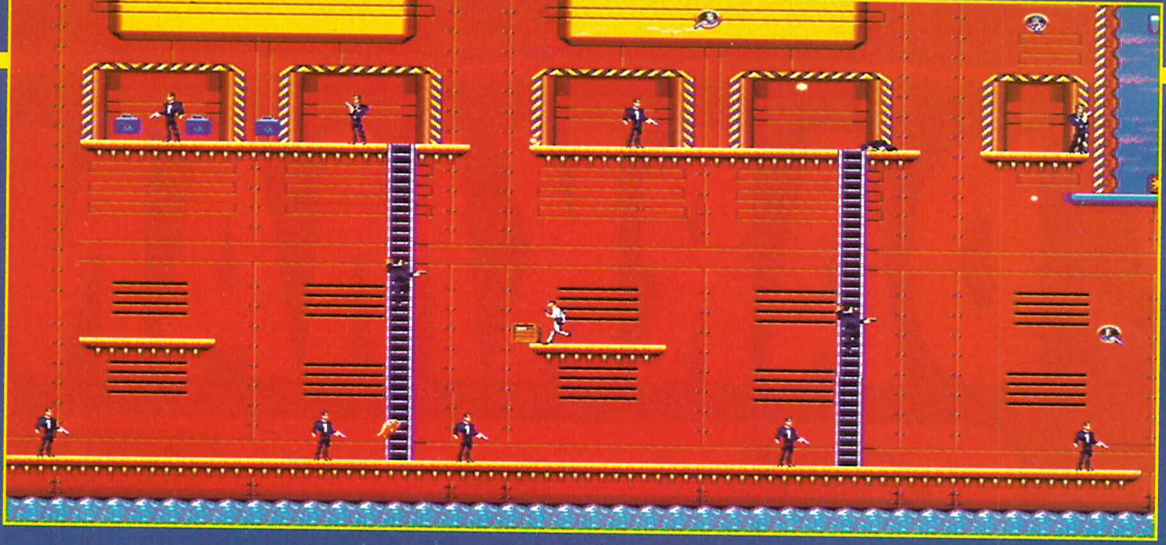
Además, has de tener en cuenta que trepar por enredaderas, saltar precipicios, subir escaleras, correr desenfrenadamente y disparar a todo lo que se mueva (incluidos peces y serpientes), puede resultar algo fatigoso si no estás en buena forma. Pero no se te ocurra pensar que esta misión puede ser demasiado para ti, porque a tu lado se encuentra Bond, James Bond.



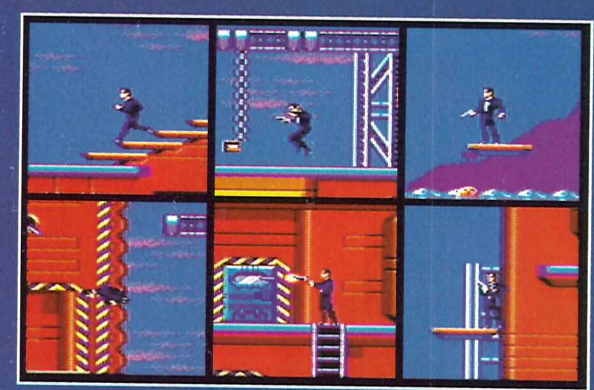


Este cartucho pondrá a prueba tu capacidad de equilibrio y reflejos. Si te mueves un poco, caerás al vacío. Pero si se te ocurre ponerte de pie, recibirás un balazo en la frente.







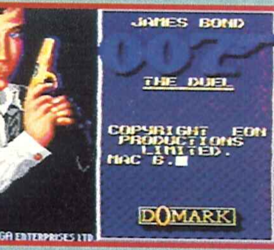






SEGA





ACCIÓN
DOMARK
Domark
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 3
Nº Continuac.: 2
Megas: 2

Gráficos — 61
Cumplen su cometido sin ser maravillosos. A veces el color es demasiado chillón y el scroll algo brusco.

Música — 60
Típica música Bond de calidad aceptable. Aunque podría ser mejor.

Sonido FX — 59
Un poco más de realismo no hubiera venido mal.

Jugabilidad — 70
Resulta cómodo de manejar y muy entretenido.

Adicción — 73
Es pegadizo, aunque pueda desesperarte alguna fase demasiado difícil.

Total — 69
Si bien falla en algunos aspectos técnicos, su gran jugabilidad le convierte en un juego interesante.

Lo Mejor
Algunos de talles de animación están muy conseguidos. En conjunto resulta entretenido y bastante jugable.

Lo Peor
Los "tirones" de scroll cuando Bond baja las escaleras. Le falta la garra que caracteriza a su cinematográfico mentor.

James Bond light

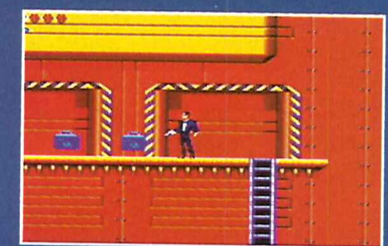
Ayudar al archiconocido James Bond a llevar a buen término una de sus espectaculares aventuras, puede parecer a priori una gran fuente de diversión. Pero a posteriori resulta que este juego, mezcla de arcade y plataformas, queda reducido a un programa normalito, que divierte lo justo para no aburrir y no es capaz de llegar a convencer del todo.

Entretenerte te vas a entretener, pero no esperes algo espectacular, vibrante o frenéticamente "Bond", porque aquí no lo vas a encontrar.

Teniente Ripley

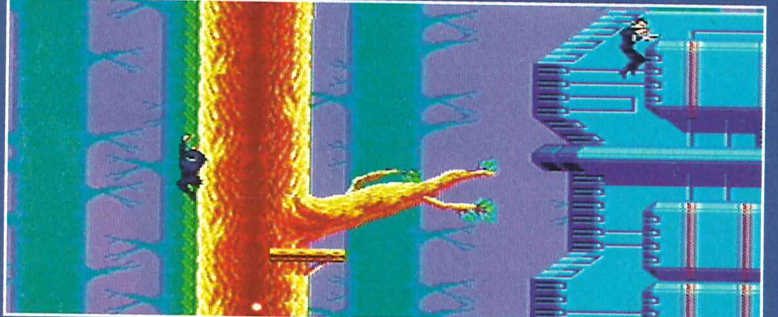




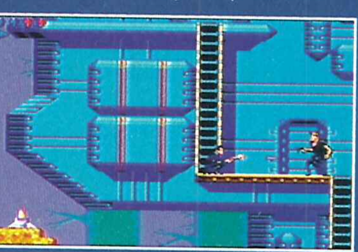








A pesar de los continuos saltos y carreras que tendrá que realizar, el traje de Bond se mantendrá limpio y bien planchado.



LO MÁS NUEVO

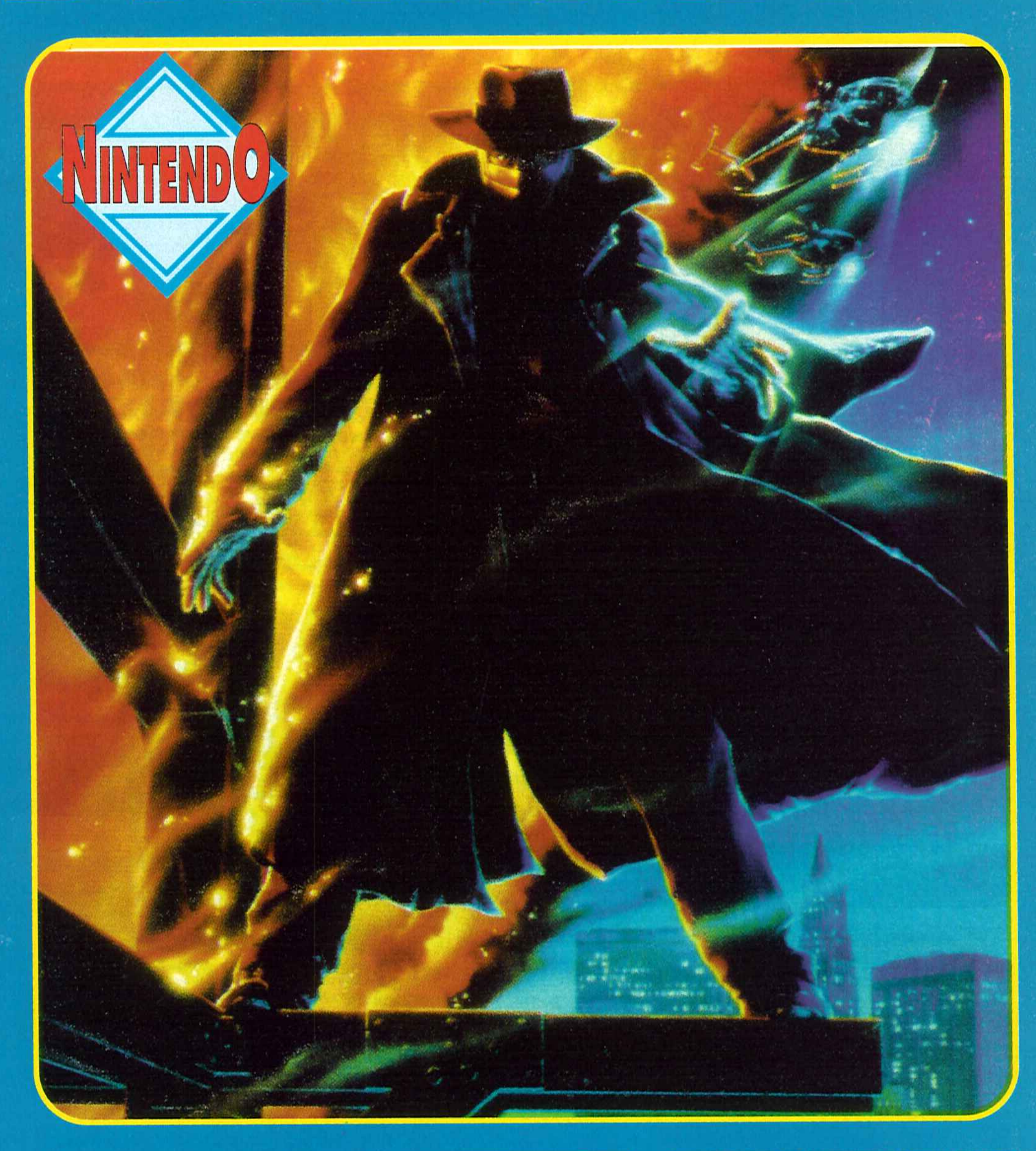
DARKMAN

El original argumento del film "Darkman" le convirtió en uno de los impactos cinematográficos de los últimos años. Recordad, se trata de la historia del doctor Peyton Wetslake, un brillante científico que está a punto de revolucionar la técnica de los implantes de piel, pero que tras un grave incidente con una banda de gangsters ve cómo su laboratorio es incendiado y su propia cara es víctima de las llamas.

Entonces se somete a un siniestro experimento, que le permite implantarse piel sintética con la posibilidad de adoptar cualquier tipo de rasgo facial, además de haber cobrado una fuerza y una agilidad extraordinarias. Naturalmente, decide vengarse de los causantes de su enorme desgracia, tarea en la que le deberéis prestar vuestra valiosa ayuda.

El juego consiste en un auténtico repertorio de plataformas, acompañadas por una serie de misiones realmente divertidas, como sacar fotos a un personaje o atravesar las calles colgado de una cuerda. En ocasiones, sólo podréis defenderos con el lenguaje de los puños, pero en otras dispondréis de cachiporras, pistolas y demás armas convencionales.

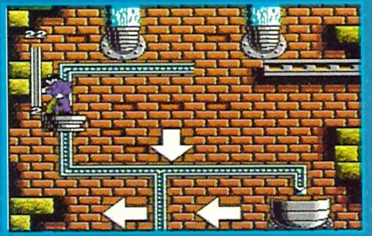
Si estáis atentos a los saltos, las travesías sobre las lianas o las bajadas en ascensor, y manejáis vuestro pad con destreza, la venganza está servida.

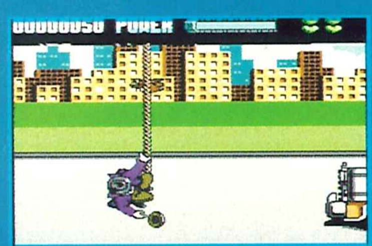


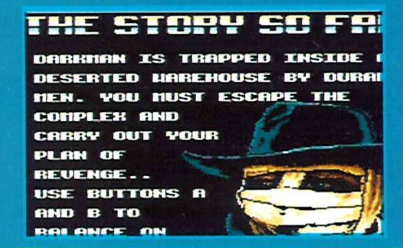


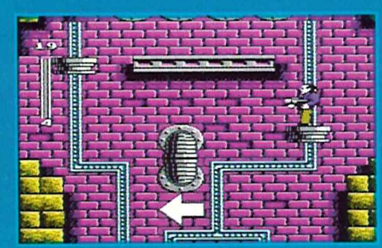


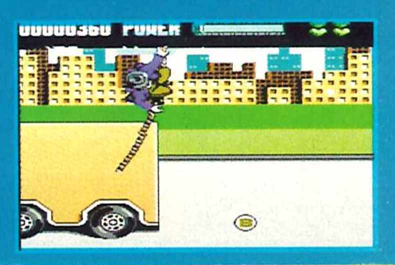








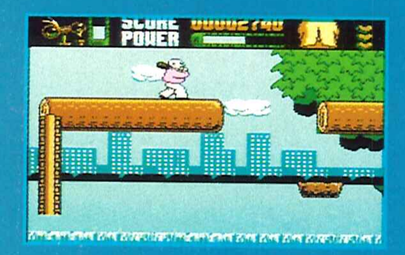




Apunta... tu cámara

Al concluir la primera fase del juego, deberás tomar fotos de un personaje concreto para poder adoptar su rostro. Este elemento tan solo aparecerá durante unos pequeños instantes tras una de las ventanas, así que no te despistes, apunta bien con tu objetivo y hazle un magnífico retrato. Naturalmente, los secuaces de la banda tratarán de dificultarte la labor disparando constantemente; ten mucho cuidado.









EL LADO OSCURO DE LA LEY





Ni oscuro ni claro

La primera impresión es la que cuenta, aunque en esta ocasión no sea demasiado agradable. Y es que lo primero que te saltará a la vista de este juego es la terrible dificultad que tendrás para ejecutar determinados saltos, al menos para aquél que no sea un jugador fuera de serie en esto del "plataformeo". Después de unas cuantas caídas y algunas vidas perdidas, acabarás cogiéndole el truquillo, pero aún así este cartucho no es nada fácil. También se echan de menos más y mejores movimientos y una calidad superior en los gráficos y el sonido.

Pero no todo van a ser defectos. Así, son de resaltar aquellas fases en que los "saltitos" no constituyen la clave del juego. Primero, porque ayudan a crear cierta variedad en el recorrido; y segundo, porque ayudan a seguir fielmente el hilo conductor del argumento.

Lolocop







NINTENDO



PLATAFORMAS
OCEAN
Ocean
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 4
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 0
Nº Continuac.: 3
Megas: 2

Gráficos — **70**
La animación es aceptable, pero la ejecución de los golpes es algo confusa.

Música — **71**
Es interesante y está bien escogida. Lástima que suene un poco a lata.

Sonido FX — **58**
Sinceramente deja mucho que desear. Los golpes nos recuerdan al sonido de un muelle.

Jugabilidad — **67**
Es fundamental controlar perfectamente al personaje. De lo contrario, puede resultar bastante dificililllo.

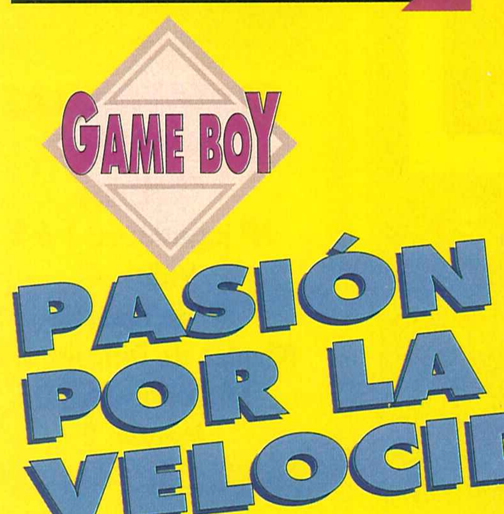
Adicción — **65**
Podría ser mayor, si las fases de plataformas fueran más divertidas.

Total — **69**
Sin ser un gran juego, tiene sus aspectos buenos, por lo que debe ser calificado como aceptable.

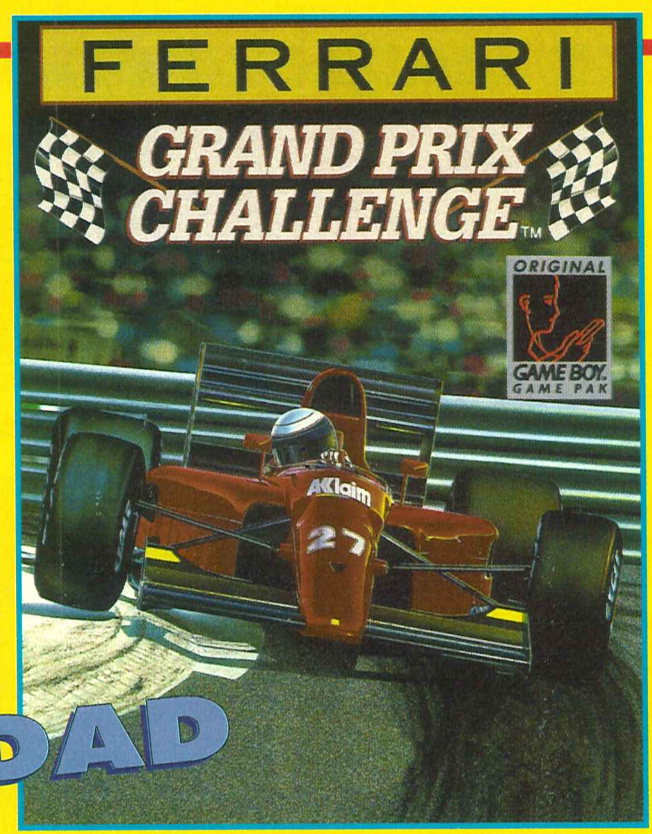
Lo Mejor
Algunos gráficos. Las fases que no son de plataformas resultan entretenidas y variadas. La música elegida .

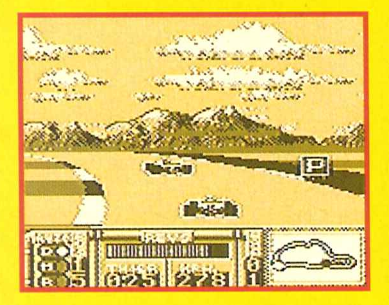
Lo Peor
El sonido, especialmente el de los golpes. La calidad discutible de las fases de plataformas.

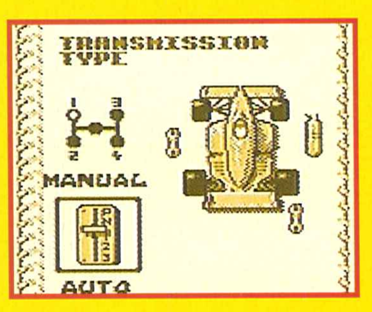
LO MÁS NUEVO

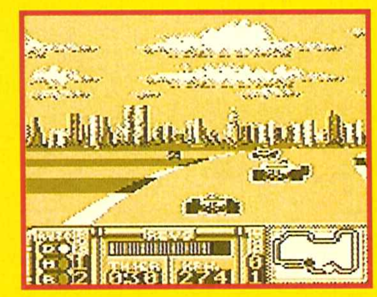


PASIÓN POR LA VELOCIDAD









El rugido del motor es ensordecedor, pero aprietas con ansia el acelerador y te ciñes a la curva para robar unos metros a tus oponentes. Una sonrisa de satisfacción se dibuja en tus labios; tuviste muchos problemas con esta curva en las rondas de entrenamiento, y ahora no te arrepientes de haberla repasado una y otra vez. Tienes complicaciones con el cambio; quizás no deberías haber sustituido la transmisión automática hasta haberte acostumbrado a la manual, pero ya no te queda más remedio que continuar así. A una indicación del mecánico, entras en boxes; pero no permites que bajen las vueltas de tu motor, pues de ello puede depender la carrera. Miras el tacómetro y te das cuenta de que es el momento de sacarle el máximo rendimiento a la máquina. Los engranajes braman, adelantas a dos competidores más y cruzas la línea de meta.

Tu segunda posición te permite sumar seis puntos más en la clasificación. Si todo sigue igual, podrás hacerte con el título de campeón del mundo. Pero lo primero es lo primero; empieza a concentrarte para lograr la clasificación en el siguiente circuito, o todo habrá acabado.



El G.P. de Estados Unidos está a punto de empezar. Ya se escucha el rugido de los motores.

Jugabilidad y adicción

Los juegos de coches no me suelen gustar, más bien me aburren. Sin embargo, este Grand Prix me ha hecho pegarme a la G.B. hasta que los ojos me escocían. Y es que lograr una buena posición y ver mi nombre en lo alto de la clasificación es una cuestión que pica mucho. No pararé hasta ser campeón.

Teniente Ripley

GAME BOY



DEPORTIVO
ACCLAIM
System 3

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 16 circuitos
Niveles de Dificultad: 1
Nº Continuac.: Passwords
Megas: 1

Gráficos — 73
Cuenta con un suave scroll en varios planos, que produce una clara sensación de velocidad.

Música — 60
Siempre oirás la misma melodía machacona. Afortunadamente, puedes desconectarla.

Sonido FX — 58
Un zumbido en grado creciente, unos choques chirriantes y... eso es todo. Bastante mejorable.

Jugabilidad — 75
Es complicado hasta que te acostumbras al cambio manual. Pero para eso está la transmisión automática.

Adicción — 78
El que puedas seguir compitiendo una vez eliminado y los passwords conseguirán engancharte.

Total — 76
La música y el sonido bajan puntos, pero la adicción y la jugabilidad le convierten en el juego ideal para los amantes de la F-1.

Lo Mejor
Los passwords y que aunque no puntúes en una carrera, puedas seguir en el campeonato. El realismo de la entrada en boxes.

Lo Peor
El sonido es bastante cutre y los passwords demasiado largos, pero no se puede tener todo...

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡¡EN RELOJ!!!

NUEVO EN ESPAÑA

Es la hora de jugar ....
al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

¡PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ...............................P.V.P. 3.950 ptas.

NOMBRE...APELLIDOS...

DOMICILIO...LOCALIDAD...................

PROVINCIA..............................CODIGO POSTAL.....................TELEFONO........................

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº..
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...

Titular de la tarjeta (si es distinto)...

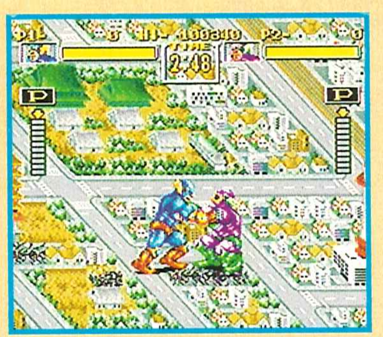
Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

LO MÁS NUEVO

KING OF THE MONSTERS









MONSTRUOS EN LA CIUDAD

Cuando la imaginación de los programadores japoneses echa a rodar, puede alcanzar unas cotas que rozan lo esperpéntico. Desde los tiempos del Godzilla del legendario Inoshiro Honda (una especie de Tyranosaurio «destrozaciudades» surgido de una explosión nuclear, que se convirtió en el terror cinematográfico de los años 70), los «monstruos-urbanos» han sido los personajes predilectos de la ficción nipona.

En esta ocasión se trata de cuatro "encantadoras" criaturas, que por razones no muy claras han venido a parar a nuestro planeta. Los acobardados dirigentes terrícolas han aceptado rápidamente su derrota, por lo que ahora se trata de saber cuál de los cuatro gigantescos alienígenas ocupará el trono.

Ante este futuro tan esperanzador, lo menos que podéis hacer es trincar el mando de vuestra Mega Drive e intentar que, al menos, venza el que os caiga más simpático. De este modo os veréis inmersos en un apasionante «pressing catch», pero a lo bestia.

Una vez elegido el supermonstruo con el que vais a combatir, habréis de zurraros con los cuatro rivales (puesto que también se incluye una réplica de vuestro "pupilo"), a lo largo de ocho niveles que tienen como escenario diferentes ciudades japonesas. Es decir, que os enfrentaréis nada menos que ¡ocho! veces contra cada uno de ellos antes de acabar el juego... si es que lo acabáis, claro. Y para desgracia de los pobres habitantes de las ciudades, la destrucción de las mismas os dará muchos puntos, e incluso podéis arrojar barcos, camiones o tanques a vuestros adversarios.

Por cierto, si pretendéis ridiculizar a un amiguete, no tenéis más que escoger la opción "versus" para enzarzaros con él en una lucha sin tregua. Al fin y al cabo, en eso consiste este cartucho.

P=¡MÁS ENERGÍA!

La ejecución de las llaves especiales, además de destrozar a tu rival, te permitirá recoger un circulito con la letra "p". Con ello aumentará tu barra de energía y, por tanto, el poder de tu monstruo. Esta operación se puede realizar dos veces; y no te preocupes, pues el nivel de energía se mantendrá combate tras combate. Así que atento, y a por la letra.









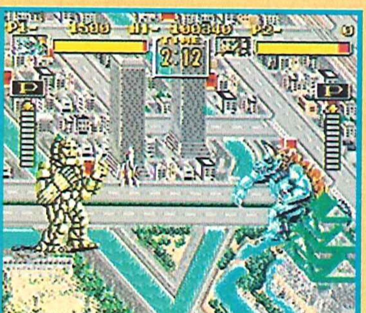
Poco manejable

Cuando en un juego de lucha los personajes son poco manejables, la jugabilidad sufre las consecuencias. Los golpes fáciles se ejecutan sin problemas, al igual que los talentos especiales. Pero cuando se trata de hacer llaves, la cosa cambia y prácticamente se realizan al libre albedrío de la maquina. Además, enfrentarse ocho veces con los mismos rivales puede aburrir al más paciente.

De todas formas, la idea de enormes monstruos luchando en plena ciudad sigue resultando, cuando menos, atractiva y original.

Lolocop



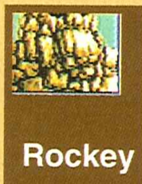


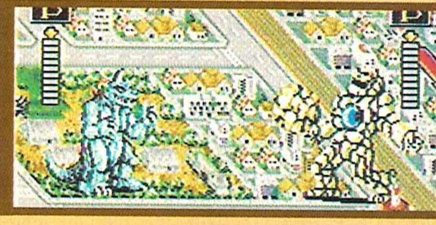
Golpes especiales



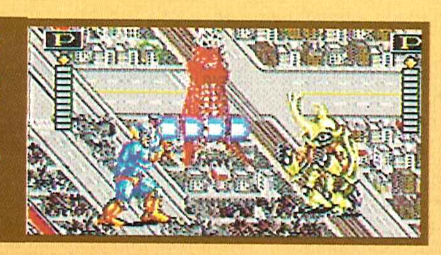


Beetle Mania





Rockey

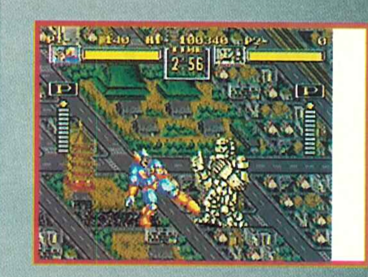


Astro Guy



Geon

MEGADRIVE



ARCADE
TAKARA
Takara

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Nº Continuac.: 3
Megas: 8

Gráficos — 68
En general son aceptables, aunque las explosiones parecen petardos de barrio.

Música — 69
Está bien elegida y es pegadiza, muy, muy pegadiza. Tanto, que acaba cansando.

Sonido FX — 60
Con unas criaturas tan grandes, se podía esperar algo más espectacular.

Jugabilidad — 62
Si los personajes fueran más manejables, la nota habría aumentado considerablemente.

Adicción — 65
El hecho de que sólo existan cuatro personajes es una verdadera lata.

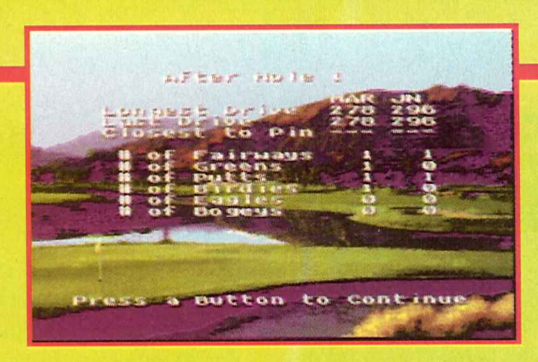
Total — 66
Una idea atrevida y original, que se queda a mitad de camino por culpa de los dichosos detalles ya mencionados.

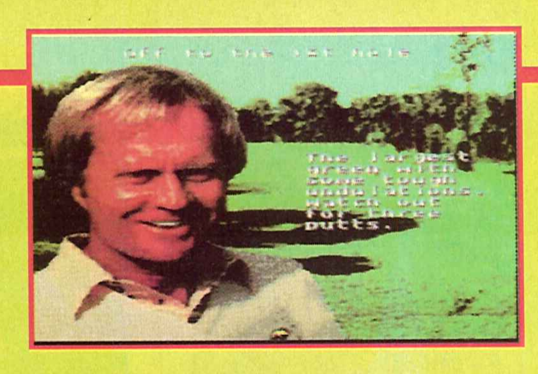
Lo Mejor

Si sois auténticos fans de la ficción japonesa y de sus monstruitos, éste es vuestro juego.

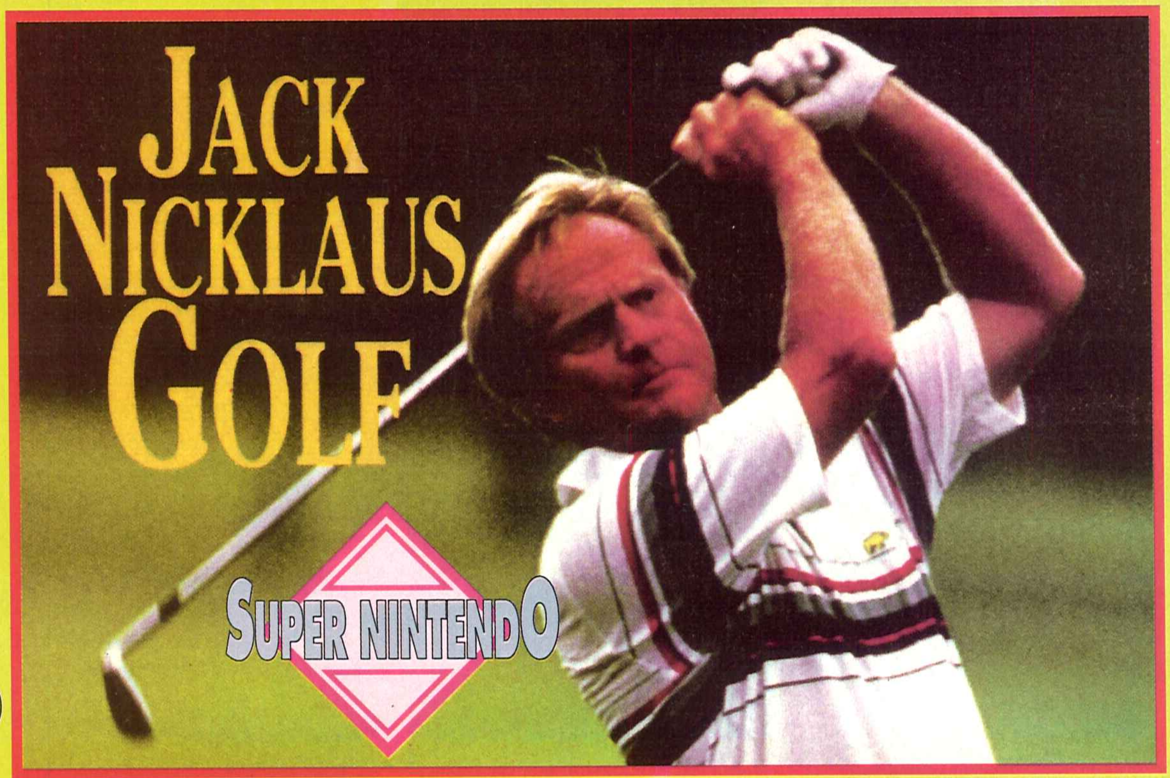
Lo Peor

Cuatro personajes parecen escasos. El extraño manejo de los monstruos. Las explosiones "de feria".



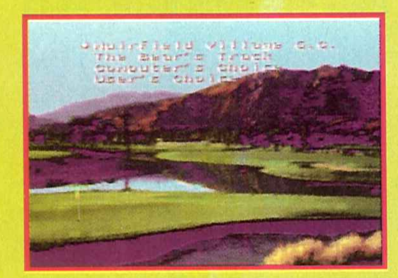


DE PAR EN PAR









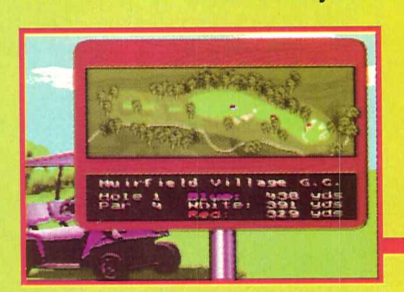


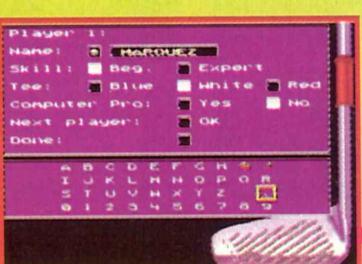
Birdie, putt, eagle... no, no estoy escribiendo en un dialecto austro-húngaro. Simplemente, como ya habréis adivinado muchos de vosotros, se trata de unos cuantos términos usados en la práctica del golf. La verdad es que no deja de ser extraño que estas palabras nos suenen a chino, cuando varios paisanos nuestros se encuentran en la élite de este deporte. Pero dejando a un lado este "misterio divino", vamos a ir al grano y a ver si con este cartucho nos enteramos de una vez por todas de la esencia de este juego.

«Jack Nicklaus Golf» es un simulador con el mismo formato que su homónimo de Game Boy. Por supuesto, cuenta con algunas ventajas lógicas de la máquina Super NES. Pero, desgraciadamente, no son todas las que hubiéramos deseado.

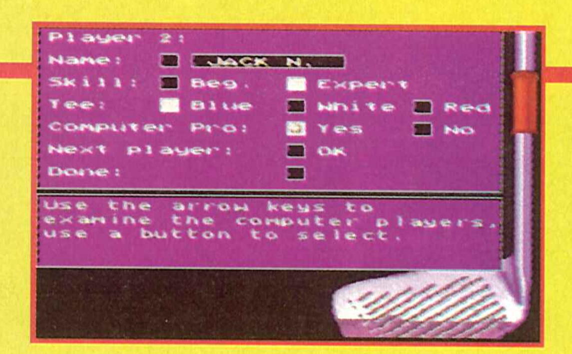
A lo largo de cuatro recorridos de 18 hoyos, podrán competir hasta cuatro jugadores. El desarrollo variará en función del modo de juego que elijas, bien asignando una ganancia al vencedor de cada hoyo, o, del modo habitual, según el número de golpes realizados. Las demás opciones, bastante interesantes por cierto, pueden elegirse antes o durante el transcurso de la competición.

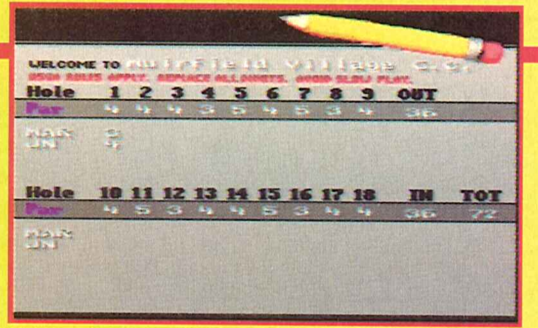
Si os hacéis cuanto antes con la técnica del golpe, controlando el botón "B" y la barra que aparece en el lado izquierdo de la pantalla, y tenéis bastante temple, podréis conseguir que Ballesteros y compañía se hinchen de orgullo con vuestro juego.







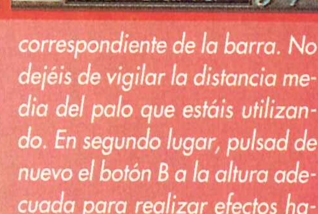




Golpe a golpe







Si queréis dominar a la perfección la técnica del "swing", atended a estos sabios consejos. En primer lugar, debéis elegir la distancia aproximada del golpe, pulsando el botón B a la altura correspondiente de la barra. No dejéis de vigilar la distancia media del palo que estáis utilizando. En segundo lugar, pulsad de nuevo el botón B a la altura adecuada para realizar efectos hacia la izquierda, hacia la derecha o para que la bola siga una línea recta. Por supuesto, debéis tener muy en cuenta la velocidad y la dirección del viento en todo momento.

Practica tu "swing"



Un buen consejo: haced caso a Jackie, y practicad vuestros golpes hasta que os salgan callos en las manos.





El golf venido a menos

Una vez más estamos ante un juego de golf que arranca con buenas intenciones pero que se queda a medias. Siempre se espera algo brillante de un producto para Super Nintendo, que sea capaz de aprovechar al máximo sus 16 bits. Por eso precisamente este cartucho no nos acaba de llenar.

Pero en esta santa casa, ante todo, pretendemos ser justos. Y hay ciertos aspectos del juego que suben el nivel. Los movimientos del jugador están bien enlazados, las opciones son variadas y pertinentes, y el conjunto es entretenido y adictivo. En fin, es una pena que «Jack Nicklaus» combine estos detalles con aspectos más que discutibles.

Lolocop

Opciones

Overhead view: *Vista general del hoyo según la situación en que se encuentra la bola.*
Score card: *Pantalla que recoge la tarjeta de resultados.*
Game stadistics: *Pantalla de estadísticas de tu partida.*
Course conditions: *Modifica las condiciones atmosféricas.*
Set break gread: *Coloca una rejilla imaginaria que permite desvelar la inclinación del terreno.*
Club list: *Visualiza la lista de todos los palos y su alcance de golpeo.*
Replay last shot: *Repite la ejecución del último golpe realizado.*
Reverse angle replay: *Repetición del golpe desde el ángulo contrario.*
Take mulligan: *Sirve para descontar un golpe en cada ronda.*



SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
TRADEWEST
Accolade
Nº jugadores: 1 a 4
Vidas: 1
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 0
Nº Continuac.: Claves
Megas: 4

Gráficos — 60
El hecho de que los gráficos aparezcan cargándose, es un insulto para la Super Nintendo.

Música — 63
Como en muchos juegos deportivos, brilla por su ausencia.

Sonido FX — 68
Comparado con otros aspectos técnicos del juego, hasta se puede decir que destaca.

Jugabilidad — 70
La multitud de opciones y la facilidad de manejo hacen que sea bastante elevada.

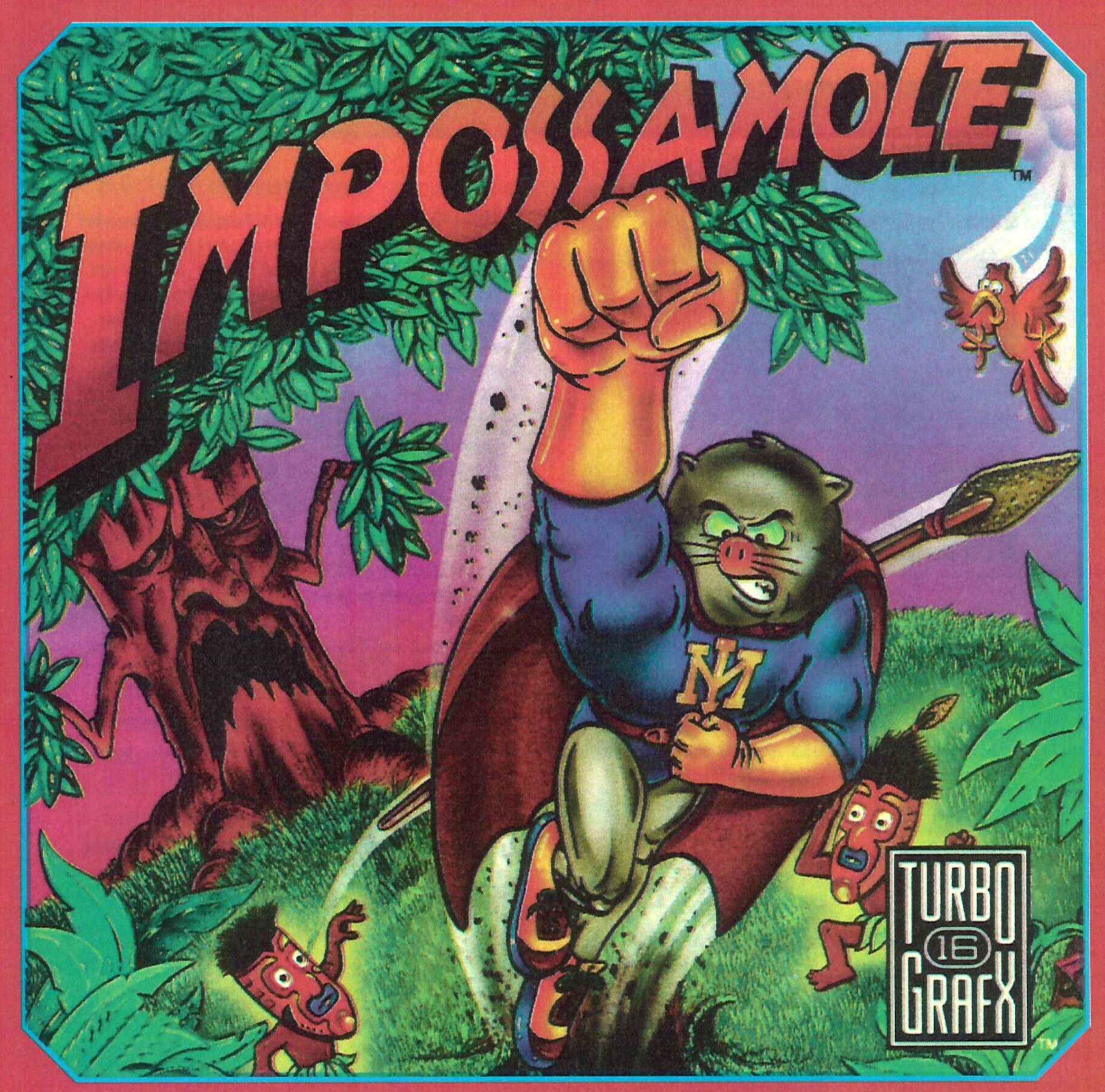
Adicción — 70
Considerando la posibilidad de participar hasta 4 amigos, está claro que es un juego adictivo.

Total — 65
Sólo algunos detalles técnicos han conseguido reducir la nota de este cartucho.

Lo Mejor
El elevado y variado número de opciones. Algunos aspectos relacionados con la jugabilidad.

Lo Peor
Sólo se puede destacar una cosa: la lentitud en la formación de los gráficos es, prácticamente, digna de un Spectrum.













Hace mucho, mucho tiempo, una compañía inglesa llamada Gremlin Graphics creó una mascota llamada Monty Mole, un topo millonario y regordete que tenía una forma curiosa de saltar. Pues bien, según cuentan las malas lenguas, nuestro topo Monty se hallaba tomando el sol en una lejana isla del Caribe, recuperándose de su última aventura y olvidando el mundanal ruido de la civilización.

De repente, una nave espacial aterrizó en las barbas del topo y dos graciosos individuos salieron de su interior. Apresurados, los marcianos contaron a Monty la trágica historia de su planeta, invadido por criaturas de otra dimensión, gobernadas por el emperador Vlarg. Entonces, un rayo cegador brotó de la nave y el rechoncho topo se convirtió en ¡Impossamole!, el súper topo.

Su misión será liberar los cinco territorios conquistados por el emperador Vlarg y sus tropas, y recoger los pergaminos de la vida eterna. Cada territorio está formado por dos niveles y cuatro pergaminos cada uno, lo que hacen un total de ¡40 pergaminos! Y, como siempre, al final de cada territorio hay un súper enemigo.

¡Uy, uy, uy, amigo Monty!, me parece que esta vez te has pasado con tu nueva aventura. Menos mal que vosotros estáis aquí para ayudarle y echarle alguna que otra mano tras la pantalla.



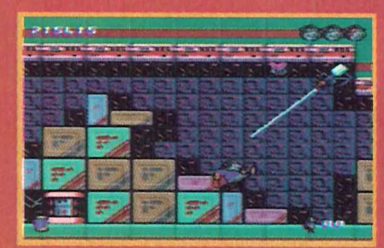














UN TOPO LLAMADO MONTY




Por arte de magia, el simpático Monty se ha convertido en el poderoso Impossamole.

Distribuidos por el extenso mapeado, deberás hallar la friolera de cuarenta pergaminos





Imposible Impossamole

Como gran admirador de Monty y poseedor de todas sus anteriores aventuras, he de comentaros que esta versión Turbo Grafx mejora notablemente todos los aspectos gráficos del juego (protagonista, enemigos, guardianes fin de fase y scroll). Desgraciadamente, no puedo decir lo mismo del sonido, que resulta agradable pero de inferior calidad, y de la jugabilidad, seriamente dañada por una detección de "sprites" mejorable.

«Impossamole» para Turbo Grafx es un gran juego de plataformas, divertido, difícil, y repleto de bonitos paisajes y curiosos enemigos. Pero se ha caído en el error de convertirlo a cartucho sin tener todo el cuidado y cariño necesarios para que los usuarios de esta consola podamos disfrutar con él a tope.

The Elf





PLATAFORMAS
NEC TECHNOLOGIES
GREMLIN Graphics

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Nº Continuac.: 0
Megas: 4

Gráficos 86
Un colorido perfecto, todos los personajes están muy bien definidos y el scroll es muy suave.

Música 75
Agradables melodías bien realizadas y poco comunes en la Turbo Grafx.

Sonido FX 68
Los sonidos habituales de un juego de plataformas. No logran llamar nuestra atención.

Jugabilidad 70
La detección de sprites deja un poco que desear, haciendo el juego ligeramente complicado.

Adicción 80
Ya se sabe, cuando la dificultad es elevada pero lógica, la adicción aumenta.

Total 80
Una buena conversión del Impossamole de ordenador, al que supera técnicamente pero no en cuanto a la jugabilidad.

Lo Mejor
El protagonista Monty Mole y los demás gráficos. La corta pero efectiva intro. Los passwords.

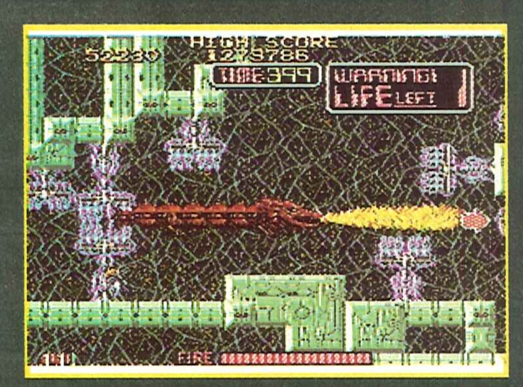
Lo Peor
Puede que resulte demasiado difícil en algunas fases. La rutina de detección de choques.



SYVALION





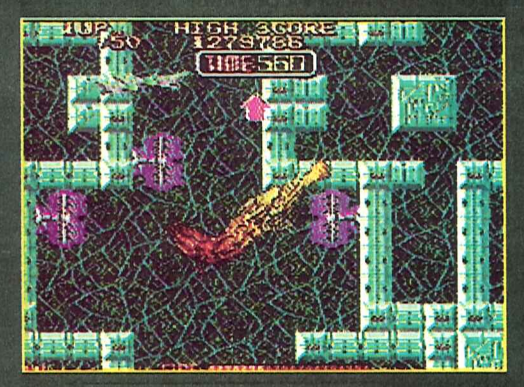




VUELO DE DRAGONES









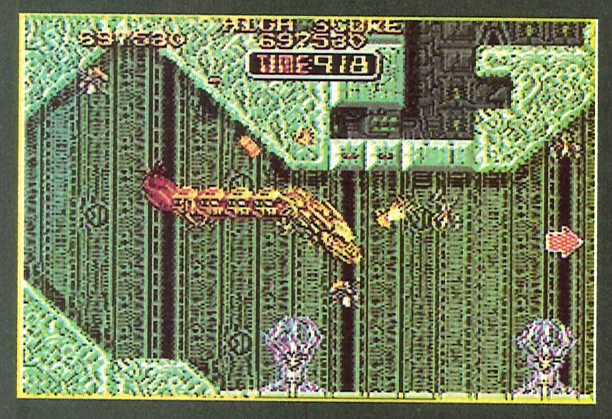
Un dragón, nada menos que una bestia escupidora de fuego y azufre, es el original protagonista de este sorprendente programa de JVC. Un dragón dorado que tiene la importantísima misión de salvar a la raza humana del acoso de los clones robóticos que se ciernen sobre la civilización. Lástima que una vez superada la sorpresa inicial y cuando uno logra acostumbrarse a dirigir un larguísimo personaje a través de estrechos túneles infectados de maléficos androides, se acabe gran parte del interés que pueda ofrecer este «Syvalion».

Para tomar contacto con el extraño y escurridizo control del lagarto mitológico, puedes jugar en la Basic Serie, compuesta de cinco fases que no te ofrecerán demasiadas complicaciones. Cuando consigas completar todas, ya estarás perfectamente preparado para enfrentarte con la verdadera amenaza que se te presenta en la serie de combate real.

También está compuesta de cinco fases, al final de los cuales te esperarán los mismos cinco enemigos de antes. Sin embargo, tanto el orden de aparición en escena de éstos, como los decorados variarán de un juego a otro. Es decir, que teóricamente no jugarás nunca la misma partida. Y digo teóricamente porque las diferencias entre los decorados de los distintos laberintos son mínimas y, por mucho que su orden de aparición cambie, el modo de eliminar a cada enemigo final de fase es siempre el mismo. De esta manera, si eres un poco mañoso, puedes terminar las cinco fases en la primera partida y sin dedicarle mucho tiempo.

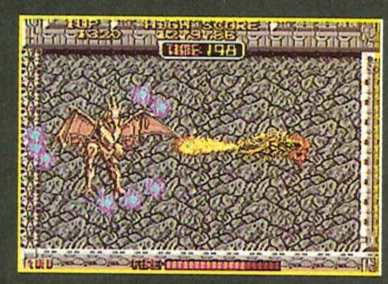
Otra opción de juego es el Time Attack, cuyo único objetivo es tratar de alcanzar la máxima puntuación posible dentro de un tiempo prefijado, y procurando que no te eliminen antes de que el crono llegue a cero.

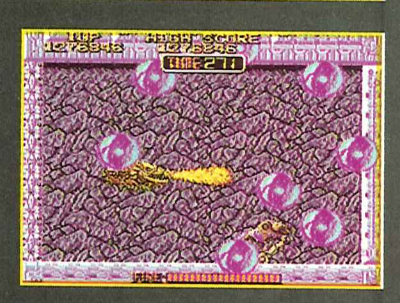
En definitiva, toda una aventura para aquellos osados jugones que quieran introducirse en el mitológico mundo de los dragones voladores. Si eres uno de ellos, adelante.

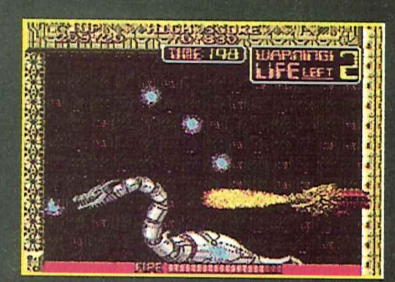








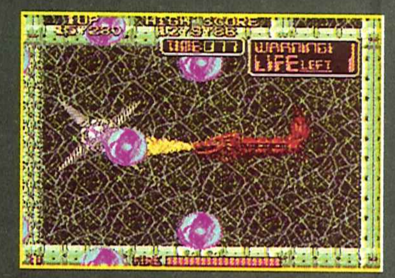




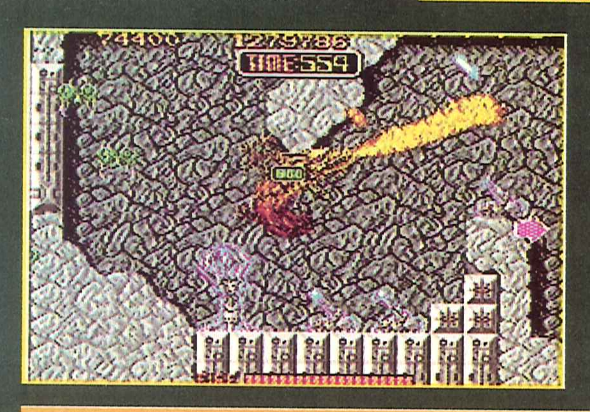
Será difícil que a las primeras de cambio logres hacerte con el manejo del personaje. La longitud del mismo hace que sea complicado introducirle por determinadas zonas estrechas.

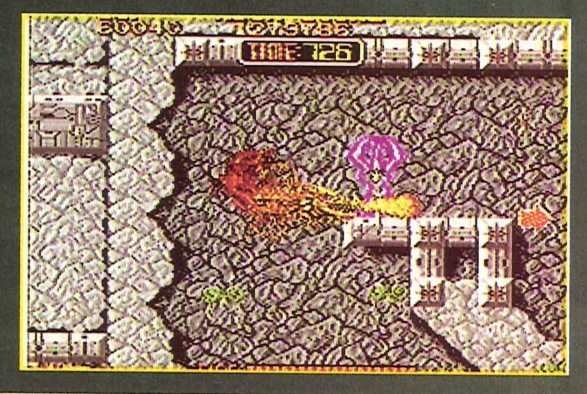
En la modalidad Time Attack tendrás que enfrentarte a una especie de juego contra reloj. El funcionamiento es sencillo: en un tiempo determinado, deberás hacer la mayor cantidad posible de puntos.

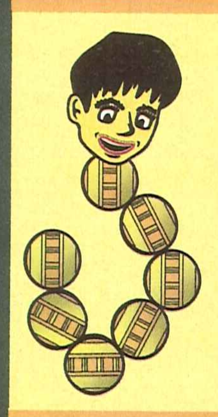




Cinco son los enemigos final de fase que, en forma de clones robóticos, tratarán de hacer migas tu dragón volador. Pero no te preocupes, porque no es demasiado difícil desembarazarse de ellos.







Ante todo, insólito

Aquellos de vosotros que veáis con interés las historias raras, los juegos extraños y las mezclas demenciales, quizá encontréis en este programa algo digno de vuestra atención. Sin embargo, es difícil que a los verdaderos viciosos de avanzar trabajosamente, fase tras fase, superando variadas dificultades hasta llegar a un final apoteósico, este programa de JVC llegue a convencerles. Y es que un juego cuya máxima emoción es saber qué monstruo va a salir el primero o qué decorado será el siguiente en aparecer, no tiene visos de atrapar por mucho tiempo a ningún jugón que se precie.

Teniente Ripley

SUPER NINTENDO



SHOTEM´UP
JVC
Toshiba-Emi
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Nº Continuac.: Infinitas
Megas: 4

Gráficos — 48
Escenarios pobres y repetitivos, un vulgar scroll en un solo plano y, encima, algún parpadeo indeseable.

Música — 52
Las melodías son rápidas y aportan fuerza al programa. Pero es una pena que tampoco sean variadas.

Sonido FX — 50
Sin grandes alardes, cumplen su cometido sin buscar complicaciones. Pasan desapercibidos.

Jugabilidad — 53
El control del dragón es bastante complicado. De hecho, más de un choque es inevitable.

Adicción — 51
Un juego como éste, es difícil saber hasta qué punto puede crear adicción.

Total — 50
Gráficos y sonido mejorables y una jugabilidad y adicción cuestionables, no son las mejores tarjetas de visita.

Lo Mejor
Es difícil encontrar en este cartucho algo que resalte. Quizá su originalidad, pero poco más.

Lo Peor
La supuesta variedad del juego y la diferencia entre partida y partida no logran alcanzar el resultado que se podía esperar.

LO MÁS NUEVO















Ya han pasado 3 años desde que Strider llegó a las pantallas Megadriveras de todo el mundo, en forma de primer cartucho de 8 megas de toda la historia. Sus cualidades superaban todo lo conocido hasta entonces. Ahora ha llegado a nuestro poder la segunda parte, pero no de la mano de Sega o de la propia Capcom, sino de US Gold y, especialmente, de Tiertex, un equipo de programación que ya demostró su "calidad" en el mundo de los ordenadores.

El argumento puede calificarse de cualquier cosa menos de original: el Gran Maestro ha regresado con toda la fuerza que sus nuevos aliados y su odio hacia Strider podían darle, con el único y claro objetivo de destruir el planeta que un día intentó conquistar. Pero para que su felicidad sea completa, debe acabar antes con el famoso guerrero.

La misión que habrás de llevar a cabo al lado de Strider, es doble: salvar a la humanidad y, de paso, a la bella princesita de turno que el Gran Maestro ha tenido el gusto de secuestrar. Todo ello a lo largo de cinco niveles, y contando con una serie de ayudas que te facilitarán la tarea. La principal de ellas consiste en unas pequeñas cápsulas que se encuentran repartidas a lo largo de tu recorrido, y que se convertirán en armas extra a la hora del enfrentamiento final con el malo de fin de fase.

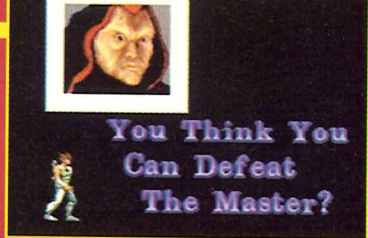
El imperio del Gran Maestro contra un solitario Strider... ¿Que es una lucha desigual? No estés tan seguro, porque, a pesar de todo, Strider sigue siendo mucho Strider.

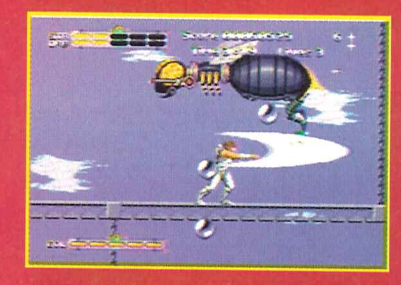








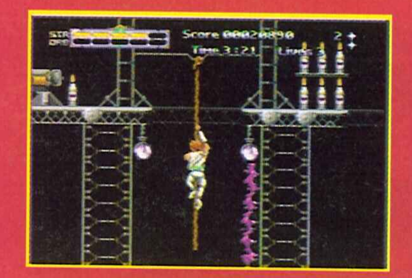



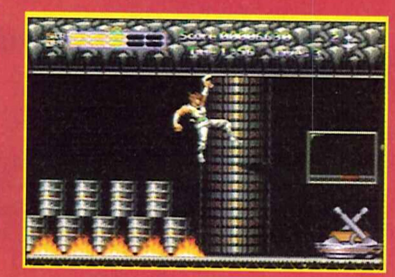





VUELVE EL HOMBRE





Peor imposible



Hay juegos malillos, algunos nefastos, otros definitivamente cutres... y Strider 2. Su música ratonera, sus gráficos calcados pixel a pixel del original y su ¿jugabilidad? le convierten en el paladín de la cutrería consolera. Y es que, como fanático seguidor de la primera parte, de una calidad infinitamente superior, no entiendo cómo Tiertex ha sido capaz de pasarse por el forro de la bufanda el genial movimiento que hizo famoso a su protagonista, -que ahora más que un atleta parece un abuelo achacoso-, y se ha atrevido a presentárnoslo en un nuevo cartucho que lleva el mismo nombre.

Sólo un halo de calidad: las voces digitalizadas, numerosas, profundas y nítidas, merecen algo más que formar parte de semejante engorro consolero.

Némesis





MEGA DRIVE



ARCADE
US GOLD
Tiertex

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Nº Continuac.: De 3 a 5
Megas: 8

Gráficos — 59
Los gráficos de la primera parte han sido repetidos hasta la saciedad, pero con un scroll lamentable.

Música — 65
Ambienta lo justo el juego y consigue no ser demasiado irritante.

Sonido FX — 75
Los más logrado del juego son las voces y diálogos digitalizados que puedes escuchar al final del nivel.

Jugabilidad — 40
Todo un cúmulo de errores terminan por hundir el juego en este apartado.

Adicción — 40
Puede ser todo menos un juego divertido y adictivo.

Total — 44
Si bien la primera parte es un clásico, éste es uno de los peores juegos que han salido para Mega Drive.

Lo Mejor
Las voces digitalizadas, nítidas y abundantes son el único elemento positivo de este juego.

Lo Peor
Jamás fue más cierto que segundas partes nunca fueron buenas. No se aprovechan la magníficas capacidades de la Mega Drive.

LO MÁS NUEVO



NEO GEO



















Peleando en 3D

Aunque parezca mentira, Fatal Fury 2 nos permite pelear en dos planos diferentes, aprovechando a tope la profundidad del escenario donde combatimos. A continuación te explicamos todos los movimientos que el juego posee en tres dimensiones:

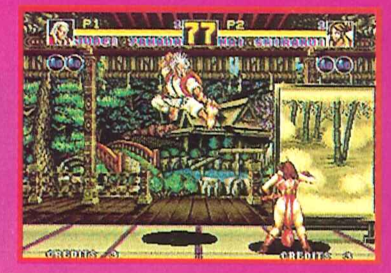
Cambio de plano: *Para moverte del primer plano al segundo o viceversa, pulsa A y B simultáneamente. Si cada uno de los personajes se encuentra en un plano diferente, mueve la palanca arriba o abajo, según dónde te encuentres.*

Puñetazo 3D: *Si quieres asestar un puñetazo al enemigo al cambiar de plano, pulsa A y B simultáneamente.*

Patada 3D: *Para lanzar una patada mientras cambias de plano, pulsa C y D simultáneamente.*

Cambio forzoso: *Si quieres lanzar un súper golpe que mande a tu enemigo al plano contrario, pulsa C y D a la vez.*





CUANDO LA LUCHA ES ARTE

La leyenda Fatal Fury comenzó dos años atrás, justo en el apogeo de un gran juego llamado «Street Fighter 2». «Fatal Fury» supuso el bautismo de fuego para la compañía SNK, sumida por aquél entonces en el limitado océano de los beat'em ups, ante el imparable resurgir de los juegos de lucha. Las premisas iban a estar muy claras: tres poderosos luchadores para elegir (los hermanos Bogard y Joe Higashi y su compañero Joe), y una plantilla tan variopinta como salvaje formada por los siete asesinos más crueles y temibles del momento.

Estos individuos habían sido entrenados duramente por el maestro de Southtown, Geese Howard, responsable del asesinato de Jeff Bogard diez años atrás, y dispuesto a repetir la hazaña con los hermanos Andy y Terry Bogard y su compañero Joe. Tras derrotar a los siete sanguinarios luchadores, había que enfrentarse a Geese, acabar con él y vengar así a nuestro padre y amigo...

Y ahora llega «Fatal Fury 2», para continuar la más grande y poderosa leyenda de SNK, demostrando que son posiblemente los mejores a la hora de crear juegos de lucha. «Fatal Fury 2» es el segundo 100 Mega Shock de Neo Geo (el primero fue «Art of Fighting»), y pulveriza todos los records de memoria elevando la cifra de megas a 106 megabits o 13.25 megabytes. Esta segunda parte pone a nuestra disposición a ocho luchadores, los hermanos Bogard y Higashi entre ellos, y otros cuatro combatientes sorpresa a los que deberéis derrotar si queréis convertiros en los campeones de la Batalla Real de los Sultanes.

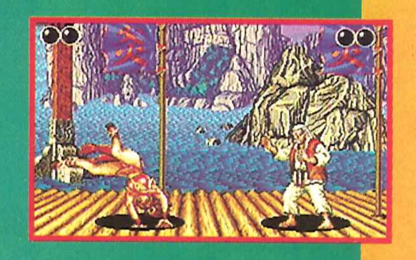
Pero atención, porque la historia comienza... ¡ya! Geese Howard controlaba con cierta eficacia el poder y destino de Southtown desde su gran despacho en City Hall. Pero tras el asesinato de Jeff Bogard las cosas no han ido muy bien para este individuo trajeado, pues los callejones oscuros escapan a sus ojos, docenas de fieles ayudantes han desaparecido misteriosamente y un enigmático fax procedente de Alemania se ha convertido en su pesadilla. ➤

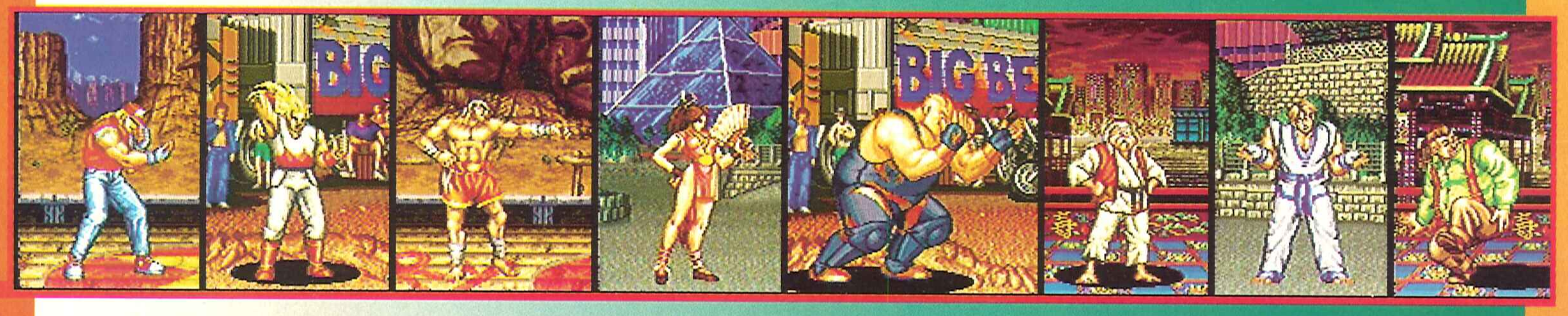


Trucos, artimañas y curiosidades

Flying Retreat: *Para retroceder rápidamente ante el ataque enemigo, pulsa dos veces seguidas la palanca en la dirección opuesta.*

The Teaser: *Al igual que en Art of Fighting, y si nos encontramos a mucha distancia del enemigo, podremos provocarle con un gesto. Y no os preocupéis, porque esto no os restará energía.*





Tus puños se van a convertir en tus más valiosos amigos. Y no te fíes de ningún adversario, porque todos ellos pueden acabar contigo.







GIANT BOMB

Abajo izquierda, derecha, más A o C.



LARIAT DROP

Abajo derecha, más C.



S. DROP KICK

Pulsar botón B durante 10 segundos y soltarlo.

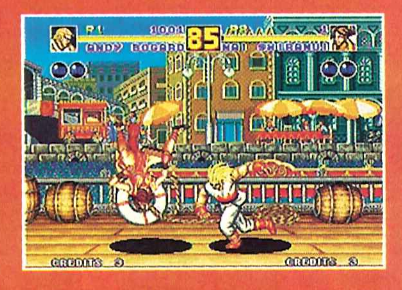
BIG BEAR







ANDY BOGART





HI SHO KEN

Abajo, abajo izquierda, derecha, más A o C.



KU HA DAN

Abajo izquierda, arriba derecha, más B o D.



SHO RYU DAN

Abajo, derecha abajo, derecha más A o C.



ZAN EI KEN

Abajo izquierda, derecha, más A o C.



"Tu elegancia y eficacia gobernando Southtown me ha sorprendido a lo largo de estos últimos años... pero tu fin ha llegado. Todos nosotros hacemos surfing sobre una gran ola diabólica. Desgraciadamente para ti, amigo mío, la ola está aquí y te has quedado sin tabla..." Así de explícito se mostraba un tal Wolfgang Krauser, el Kaiser oscuro que planea sobre Geese como un buitre hambriento de violencia. Por eso, Geese ha entrenado a dos de sus guardaespaldas favoritos, Raiden y Billy Kane, para enfrentarlos a Krauser en el nuevo torneo The King of Fighters Battle Royale.

Pero tres lobos solitarios acuden también a la cita: Terry Bogard, Andy Bogard y Joe Higashi. Los planes de Geese han vuelto a fallar...



B. RETSU KEN

A o C repetidamente.



HURRICANE UP.

Izquierda, abajo izquierda, abajo, abajo derecha, derecha, más A o C.



SLASH KICK

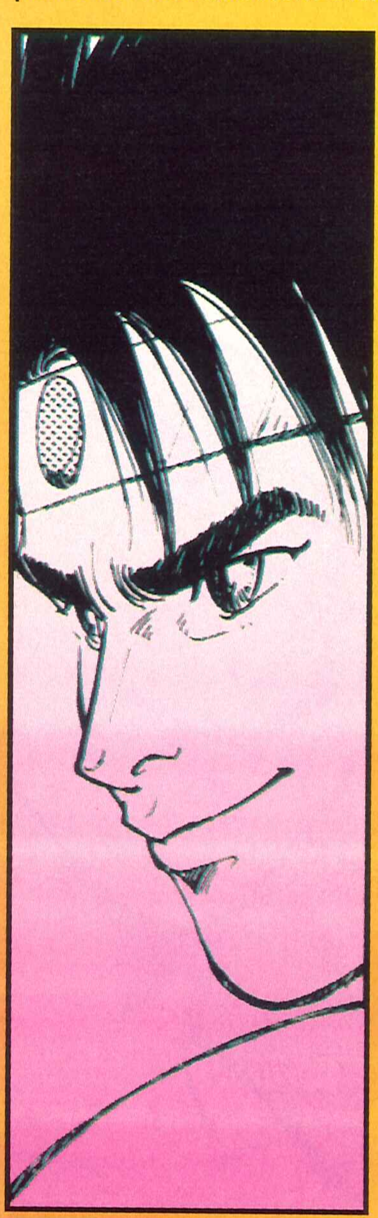
Abajo izquierda brevemente, arriba derecha, más B o D.



TIGER KICK

Abajo, abajo derecha, derecha, arriba derecha, más B o D.





JOE HIGASHI





D. TAIKO BARA

Abajo brevemente, arriba más A o C.



HA-GAN GEKI

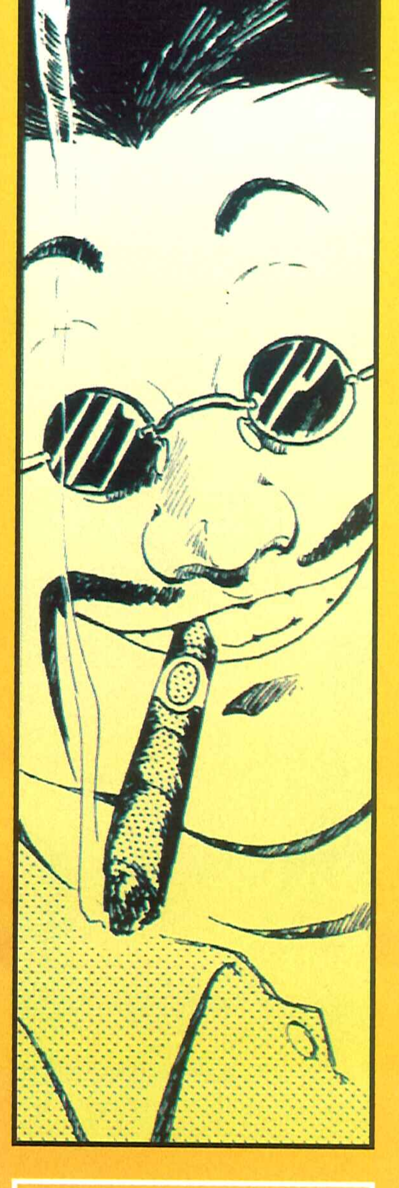
Izquierda brevemente, derecha más B o D.



KIRAI HO

Abajo, abajo derecha, derecha más A o C.



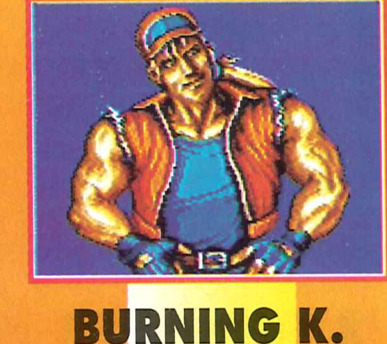


CHIN SHIN ZAN





Como puedes ver, «Fatal Fury 2» tiene muy poco que envidiar al mítico «Street Fighter II», convirtiéndose en uno de los mejores juegos de lucha que existen.





MAI SHIRANUI



H. SHINOBI B.

Izquierda, abajo izquierda, abajo, abajo derecha, derecha, más B o D.



KACHO SEN

Abajo, abajo derecha, derecha, más A o C.



RYU EN BU

Abajo, abajo izquierda, derecha, más A o C.





TERRY BOGARD

BURNING K.

Abajo, abajo izquierda, izquierda, más A o C.



CRACK SHOT

Abajo, abajo izquierda, izquierda, arriba izquierda, más B o D.



POWER WAVE

Abajo, abajo derecha, derecha, más A o C.



RISING TACKLE

Abajo brevemente, arriba, más A o C.



El combate entre Krauser y Geese nunca llegó a celebrarse. Geese encontró su final en el frío y húmedo suelo de la avenida Southtown. Pero todo continúa... Y un año después, los tres héroes son sorprendidos con suculentas invitaciones para participar en "The Sultan of Slugs Battle Royale", un nuevo torneo mundial que busca al mejor luchador del momento. Mientras Terry Bogard y Richard Meyer comentan las novedades sobre el nuevo torneo, los nueve mejores luchadores del mundo ya se están preparando.

¿Cuándo y contra quién habrá que luchar esta vez? Esta pregunta resonará en la cabeza de Terry, Andy y Joe, hasta el mismísimo instante en que dé comienzo el match del milenio. Entonces, se resolverá el misterio del guerrero teutón, Wolfgang Krauser, organizador de este nuevo combate mundial.

Elige a tu jugador favorito de entre ocho fieros competidores, y lánzate a través del mundo en busca del merecido premio. Japón, Korea, Tailandia, Hong Kong, Italia, Estados unidos, Australia,



N. SEHOI DASH

Izquierda, derecha, más B o D.



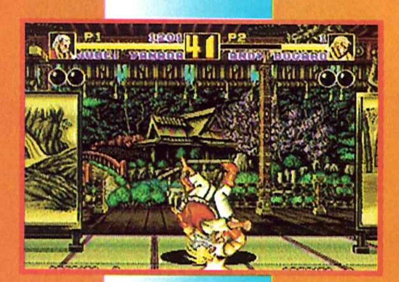
S. SHURIKEN

Izquierda, derecha, más A o C.



OH IZUNA O.

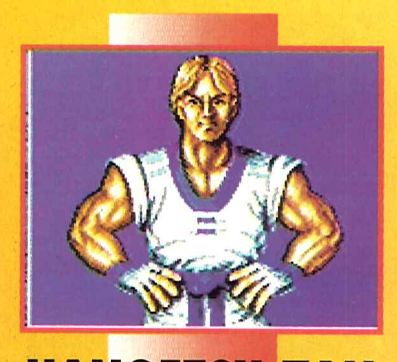
Arriba o abajo más A o C.





JUBEI YAMADA





HANGETSU ZAN

Abajo, abajo izquierda, izquierda más B o D.



HIEN ZAN

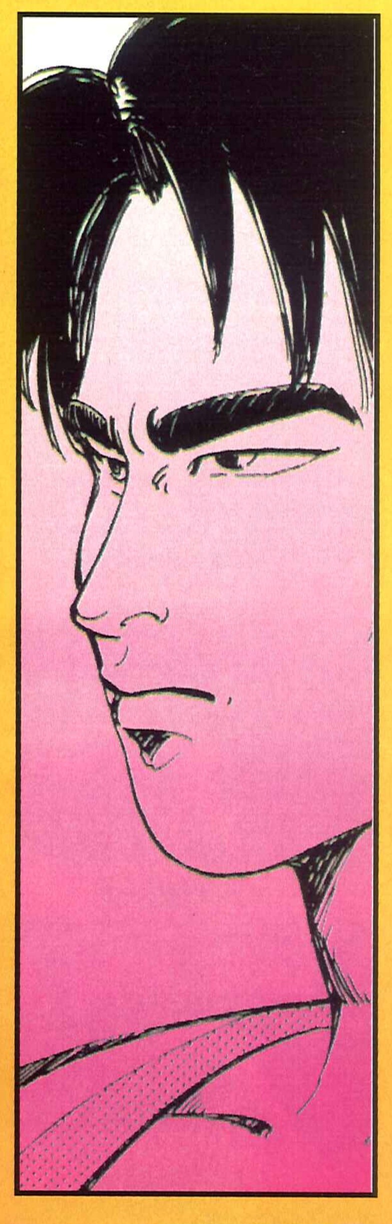
Abajo brevemente, arriba, más B o D.



HISHO KYAKU

Mientras saltas, abajo, más B o D.





K. KAP HWAN



LO MÁS NUEVO

Últimos World Warriors
























Tras derrotar a los ocho personajes inciales, comenzará la batalla del siglo, The Sultans of Slug Battle Royale, donde se darán cita los cuatro últimos guerreros:

Billy Kane: *(Reino Unido). Todos recordaréis a este luchador del primer Fatal Fury. Su habilidad con el palo está fuera de toda duda, y te obsequiará con un variado menú de mandobles con su poderosa barra de hierro.*

Axel Hawk: *(Estados Unidos). Este fiero boxeador maneja sus puños con auténtica pericia. Evita sus golpes y lánzale contra las electrificadas cuerdas del ring.*

Laurence: *(España). El inefable torero español no podía faltar.Está dispuesto a sembrar el pánico entre los luchadores de Fatal Fury 2. Suerte... y ¡al toro!*

Wolfgang Krauser: *(Alemania). El recibimiento del guerrero teutón te dejará impresionado. No te fies de él, porque es el luchador más poderoso y completo de todos los tiempos y no dejará que manches su reputación.*

➤ Londres, Barcelona y por último Alemania, donde te verás las caras con el poderoso Wolfgang Krauser, te están esperando con los brazos abiertos.

Así es «Fatal Fury 2», tan potente como un huracán y tan divertido como el mejor juego de lucha que puedas imaginar. Pese a recibir invariables herencias del gran «Street Fighter 2», éste es el único juego que se ha permitido ciertos detalles de originalidad e imaginación. Y aunque no podáis participar tres jugadores simultáneos como en la primera parte, sigue manteniendo y perfeccionando la posibilidad de combatir en 3D, gracias al segundo plano de profundidad. Todas estas cualidades aseguran el doble de diversión y espacio de lucha.

De este modo, «Fatal Fury 2» se puede considerar como el mejor juego de lucha de Neo Geo y el segundo mejor de todos los tiempos. Tan solo una mayor cantidad de luchadores y movimientos le separan de su gran y hasta el momento imbatible rival, al que supera en variedad, calidad gráfica, música y efectos sonoros.

Si quieres impresionar a tus sentidos con una obra maestra del videojuego, «Fatal Fury 2» es la mejor manera de hacerlo.









Perfección fatal 2

El show comienza, amigos. La corta pero eficaz intro deja las cosas claras: una vez más, nos encontramos ante un espectáculo audiovisual de esos que sólo SNK es capaz de realizar. La calidad del primer Fatal Fury ha sido totalmente barrida por esta segunda parte, donde se dan cita los más perfectos gráficos, animaciones, sonidos y bandas sonoras que hayáis podido imaginar jamás. Y todo alcanza su culmen máximo en el enfrentamiento con nuestro último adversario, Wolfgang Krauser, donde la música clásica y la magnificencia del rival se unen para embriagar nuestros sentidos.

Ocho adversarios, cuatro enemigos especiales, dos bonus diferentes, escenarios con scroll y la espectacular posibilidad de luchar en tres dimensiones, completan las infinitas cualidades de este nuevo clásico de Neo Geo, totalmente imprescindible para cualquier colección. En definitiva, uno de los juegos más perfectos de los últimos meses.



The Elf

Bonus Fury 2

Después de derrotar al cuarto y octavo personaje, relajaremos nuestro cerebro participando en unas divertidas, espectaculares y ligeramente parecidas fases de bonus. Nuestra misión es romper todos los bloques de piedra que van cayendo del cielo, evitando que aterricen sobre nosotros. Como suele ser habitual en los bonus, podremos jugar dos a la vez o en solitario.









NEO GEO



ARCADE
SNK
SNK

Nº jugadores: 1y 2
Vidas: 2
Nº de fases: 12 y 2 bonus
Niveles de Dificultad: 4
Nº Continuac.: 4
Megas: 106

Gráficos — 96
Todo el apartado gráfico está realizado de una forma majestuosa, perfecta y asombrosa. Colorido genial

Música — 92
Pese a ser un poco parecida a otras producciones SNK, sigue rozando la perfección.

Sonido FX — 94
Las digitalizaciones son totalmente nítidas y reales, gritos, golpes, sonido ambiental, etc...

Jugabilidad — 96
Cuando hablamos de Neo Geo, la jugabilidad es de auténtica máquina recreativa. Perfecta.

Adicción — 96
Los cuatro niveles de dificultad y la gran cantidad de enemigos nos reservan juego para rato.

Total — 96
Sin ninguna duda, nos encontramos ante el mejor juego de lucha que se ha creado para la Neo Geo.

Lo Mejor
Gráficos, animación, sonido, jugabilidad, movimientos especiales, scroles, intro. En una palabra, todo.

Lo Peor
Algunos piensan que el precio, yo no. Poca variedad en las fases de bonus.

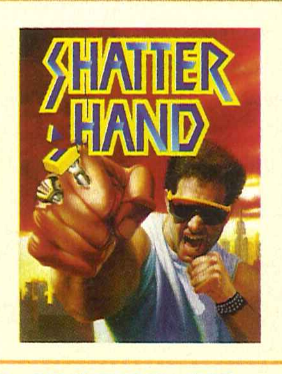
LISTAS DE EXITOS

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior. (-): Repite posición. (N): Nueva entrada.

Estancamiento en las primeras posiciones en la mayoría de las consolas... ¿Estancamiento? ¿quién dijo estancamiento? Desde luego esa palabra no va con la Mega Drive, porque en este formato acaba de hacer su absolutamente fulgurante aparición Flashback, uno de esos títulos que se editan muy de vez en cuando pero que, cuando saltan a escena, revolucionan por completo el sistema. Por lo demás, efectivamente, pocas novedades dignas de mención, aunque algunas de ellas son realmente interesantes: Tiny Toons para Super Nintendo, Shatter Hand para NES y Joe and Mac para Game Boy son títulos que darán mucho que hablar.

NINTENDO

Una entrada auténticamente de interés nintendero. Shatter Hand, juego de título escasamente sugerente pero altamente radiactivo. Por cierto, Mario, sigue siendo el rey.



1	(-)	SUPER MARIO III
2	(-)	Battletoads
3	(-)	The Return of Joker
4	(N)	Shatter Hand
5	(4)	Dynablaster
6	(5)	Star Wars
7	(8)	Mario & Yoshi
8	(7)	Rainbow Island
9	(6)	Hammerin´ Harry
10	(9)	Panic Restaurant

MEGADRIVE

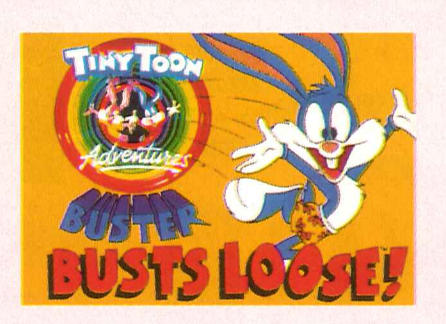
Atentos al nombre, porque puede marcar un hito en la historia de Mega Drive: Flashback. De él tan sólo diremos que se ha comido a Sonic 2.



1	(N)	FLASHBACK
2	(1)	Sonic 2
3	(2)	Tiny Toons
4	(5)	Rolling Thunder II
5	(4)	Streets Of Rage2
6	(7)	Tortugas Ninja V
7	(N)	Super Kick Off
8	(6)	Tecmo Cup Soccer
9	(-)	Fatal Fury
10	(N)	Cool Spot

SUPER NINTENDO

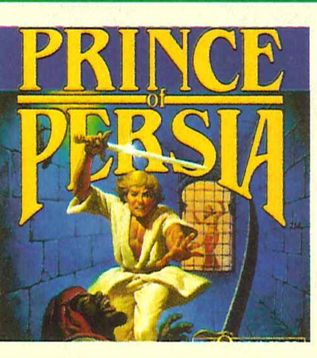
Starwing, por supuesto, mantiene el tipo. Tan sólo se ve incordiado por el conejito de la suerte, pero que tenga cuidado con él...



1	(-)	STARWING
2	(-)	Street Fighter II
3	(-)	Super Mario World
4	(5)	Legend Of Zelda
5	(4)	Super Star Wars
6	(N)	Tiny Toons
7	(6)	Parodius
8	(7)	Axelay
9	(8)	Super Double Dragon
10	(N)	Super Off Road

GAME GEAR

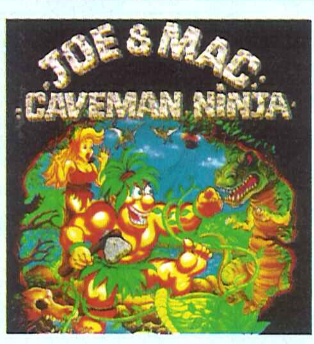
Inactividad total en cuanto a novedades en la portátil de Sega. ¡Habrá que seguir disfrutando a tope de los clásicos, que son muchos y muy interesantes.



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Sonic
3	(-)	Alien III
4	(-)	Shinobi 2
5	(-)	Battletoads
6	(7)	Tortugas Ninja V
7	(6)	Streets Of Rage
8	(-)	Chakan
9	(-)	Prince Of Persia
10	(-)	Alien Sindrome

GAME BOY

Un cavernícola despistado ha venido a colarse nada más y nada menos que en la tercera posición . ¿Qué tendrá este troglodita portátil?



1	(-)	SUPER MARIO LAND II
2	(-)	Batman: R. Joker
3	(N)	Joe & Mac
4	(3)	Star Wars
5	(4)	Krusty Fun House
6	(5)	Track & Field
7	(6)	Turtles II
8	(-)	Alien II
9	(7)	Best Of The Best
10	(9)	Megaman II

TURBO GRAFX

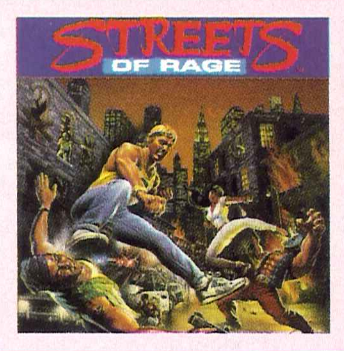
Un topo se ha infiltrado en la Turbo Grafx. No ha llegado demasiado alto pero es normal, al fin y al cabo estos bichos suelen andar por los suelos...



1	(-)	PC KID 2
2	(-)	Bomber Man
3	(-)	Gradius
4	(5)	Operation Wolf
5	(4)	R-Type
6	(N)	Impossamole
7	(6)	Splatter House
8	(7)	New Zeland History
9	(8)	Mr. Heli
10	(9)	Davis cup tennis

MASTER SYSTEM

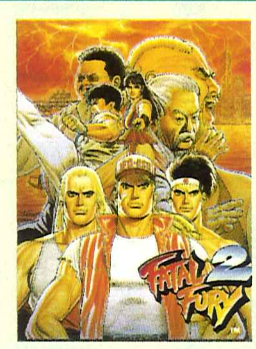
Tranquilidad y buenos juegos en la Master. Pero no te confíes demasiado, alguien puede acercarse por detrás y asestarte una buena patada.



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Sonic
3	(-)	Mickey II
4	(5)	Shadow of the Beast
5	(4)	Castle Of Illusion
6	(7)	Alien III
7	(N)	Street Of Rage II
8	(9)	GP Rider
9	(10)	Prince Of Persia
10	(N)	Renegade

NEO GEO

La Neo Geo es una consola en constante movimiento jugátil. Poco nos duran los títulos en las primeras posiciones. Y si no, que se lo digan a Art of Fighting, quien a base de golpes , ha tenido que ceder ante la Furia Fatal.



1	(N)	FATAL FURY 2
2	(1)	Art Of Fighting
3	(2)	Fatal Fury
4	(3)	Super Side Kicks
5	(-)	Magician Lord
6	(4)	Soccer Brawl
7	(-)	World Heroes
8	(6)	Last Resort
9	(8)	Blues Journey
10	(-)	Mutation Nation

YA ESTÁ EN LA CALLE EL NÚMERO 2 DE TODOSEGA. Y EN EL ENCONTRARÁS UN MONTON DE NUEVAS SORPRESAS QUE TE HARÁN DISFRUTAR AÚN MÁS DE TU CONSOLA. ATENTO. UN COMPLETO REPORTAJE CON TODOS LOS JUEGOS QUE VENDRÁN PARA EL MEGA CD, UN MONTÓN DE PAGINAS DE TRUCOS, COMENTARIOS DE TODAS LAS NOVEDADES -FATAL FURY, TINY TOON Y JAMES BOND INCLUÍDAS-, LAS PRIMERAS PANTALLAS DE STREET FIGHTER II PARA MEGA DRIVE, AYUDAS PARA SACAR VENTAJA EN JUEGOS TAN GENIALES COMO LEMMINGS, ECCO, GALAHAD, TERMINATOR O BATMAN RETURNS Y, POR SUPUESTO, EL MEGACONCURSO EN EL QUE HAY NADA MENOS QUE 500 CARTUCHOS EN JUEGO. SÍ. TODO EL MUNDO ESTÁ YA DE ACUERDO... ¡O TODOSEGA, O NADA!



Sólo TODOSEGA podía superar a TODOSEGA

Si te gustó el Nº1, corre a por el Nº2
¡NO SABES LO QUE TE ESPERA!





¡Maldita sea! Perdonad, amigos, pero es que me acaba de suceder una cosa que encendería los ánimos del más pintado. Resulta que me encontraba a punto de acabar con el jefe de la penúltima fase de un apasionante juego, cuando de repente ¡zas!, se ha ido la luz. Pero bueno, así tendré tiempo para seguir contestando a vuestras preguntas. Ya sabéis que debéis escribirme a:

HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos, Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID
Indicando en una esquina: TELEFONO ROJO.
¡Escribidme!



Nintendo y su CD



Hola Yen: Tengo una Super Nintendo y te escribo para hacerte algunas preguntas, que espero respondas con tu sabiduría consolera.

1- ¿Cuánto costará la nueva consola CD? 2- ¿Qué juego me recomiendas entre el Final Fight y el Rival Turf? 3- ¿Van a salir más juegos de baloncesto para la Super Nintendo? 4- Si es así, ¿podrías darles tu clasificación? 5- ¿Cuántos bits tiene la Neo Geo? Muchas gracias por tus respuestas y hasta la próxima consulta, Yen.

Aitor Mabe Alvarez (Barakaldo)

1- Nada se sabe todavía del precio. Las únicas noticias que llegaron indicaban que Nintendo quiere ponerlo a la venta en EEUU, con un precio cercano a las 25.000 pelas. ¿Será cierto o es uno de esos bulos que circulan por ahí?

2- El Final Fight antes que el Rival Turf, que aunque es bueno no puede competir con el juego de Capcom.

3 / 4- Uno de los mejores que he visto es el NBA All Star Challenge, pero sólo ha salido por ahora en los USA.

5- 24 Bits.



Todo sobre la Neo Geo



Hola Yen; ante todo, quiero felicitarte por tu sección, que espero que la amplíen. Me gustaría que me resolvieses las siguientes preguntas: 1- ¿Cuáles son los 5 juegos más difíciles para Neo Geo y Super Nintendo? 2- ¿Qué es el modo MVS? 3- ¿Cómo serán el Super Side Kicks Soccer y el Sengoku 2? 4- ¿Es verdad que en el Street Fighter III podrán jugar 4 jugadores simultáneos?

Javier Mansilla Criado (Madrid)

1- Para Neo Geo: Art Of Fighting, Blues Journey, Burning Fight, Crossed Swords y Ghost Pilots.

Para Super Nintendo, los más difíciles: Desert Strike, Super SWIV, Whirlo, UN Squadron y Final Fight.

2- Es el nivel de dificultad original de la máquina recreativa. Está en un nivel medio entre Normal y Hard.

3- El Super Side Kicks lo pudiste ver comentado en el número pasado. El Sengoku 2 es uno de los lanzamientos más fuertes de SNK para el presente año.

4- Rumores y más rumores es lo único que he conseguido saber acerca de esta supuesta tercera parte. También corre la voz de que el cartucho incluirá personajes nuevos. ¿Será cierto?



A toda máquina

Hola Ken, digo Yen. ¿Cómo estás? Supongo que mejor que yo. ¿Que por qué digo esto? Pues porque tengo una Super Nintendo desde hace unos meses, y entre los juegos que tengo, los que me dejan y los que alquilo en el video club de la esquina, ya me sabe a poco. Por eso, y porque soy un viciado de las recreativas, me gustaría que me indicases si alguna de estas máquinas ha salido o tiene previsto salir para la 16 bits de Nintendo. Ahí va la lista, y muchas gracias por las molestias: - Bells & Whistles (Konami) - Chariot y su versión terrestre Midnight Wanderer (Capcom) - Vendetta (Konami) - Sunset Riders (Konami) - Knights Of The Round (Capcom) - Pang y Super Pang - Toki - Captain Commando

El Viciado Atómico (Barcelona)





Amigo Viciado: Mi vicio por las máquinas tambien es excesivo como el tuyo, aunque logro mantenerlo a raya gracias a mi dosis semanal de consoleo. Para hacer esto más ameno, te voy a decir todo lo que sé por compañías en vez de por el nombre de los juegos.

-Konami.

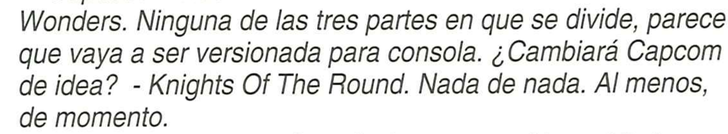
- Bells & Whistles o Twin Bee, como se llama en Japón, sale este año para Super Nintendo con el nombre de Pop'n Twin Bee.

- Sunset Riders saldrá en breve tambien, y con todos los personajes y niveles de la máquina, en contra de lo visto en la versión Mega Drive.

- Del Vendetta nada se sabe por ahora.



- Capcom - Tree Wonders. Ninguna de las tres partes en que se divide, parece que vaya a ser versionada para consola. ¿Cambiará Capcom de idea? - Knights Of The Round. Nada de nada. Al menos, de momento.



-Captain Commando. Saldrá, si, pero para Mega CD. Los usuarios de las otras consolas tendrán que esperar algo más.



Vuelve Mega Man

Hola Yen. ¿Qué tal? Tengo una Super Nes y la Master. ¿Me podrías responder a estas preguntas?: 1- ¿Va a salir para la Super Nintendo el Final Fight de máquina, o sea, con dos jugadores y tres personajes? 2- ¿Va a salir algún juego parecido al UN Squadron pero para dobles? 3- ¿Saldrá el Street Fighter III? 4- ¿Va a salir la versión Tetris en Super Nes? 5- ¿Saldrá algún juego parecido al European Club Soccer? 6- ¿Saldrá Mega Man en la grande de Nintendo? Espero que puedas contestarme a estas preguntas. Gracias.

Ignacio Rodríguez (Barcelona)







1- Sólo la versión Mega CD tiene todas las opciones de la máquina. Pero los usuarios de Super Nintendo no tienen porqué lamentarse, ya que Capcom tiene a punto el lanzamiento de su segunda parte: Final Fight 2, que además de incluir el modo de dos jugadores, contiene enemigos y escenarios nuevos.

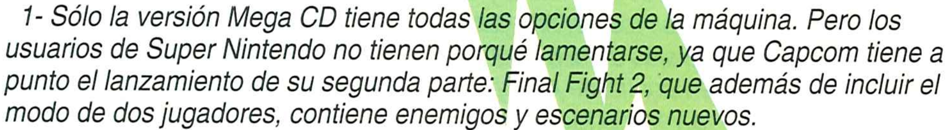
2- Tienes el Darius Twin, que ya es algo.

3- Ni la más remota ni occipital idea.

4- Tienes el Wordtris y pronto saldrá un combinado absolutamente explosivo: Super Tetris + Bombliss. Parece ser bueno, muy, muy bueno.

5- Para Super Nintendo tienes el Euro Football Champ de Taito.

6- Saldrá, saldrá... Pero la gran noticia es que además de salir ya mismo para la grande de Nintendo, Capcom ha anunciado a bombo y platillo que también lo hará para otra gran máquina: la Mega Drive.



Super, Super Nintendo

Hola Yen. Tengo una Super Nes y quiero comprarme otro juego, aunque no sé por cuál decidirme. Espero que puedas responder a mis preguntas. 1- ¿Cuál de estos juegos me aconsejas: Parodius, Axelay o Super Star Wars? 2- ¿Cuál de estos juegos es mejor Dragon Ball Z, Super Star Wars o Sonic Blastman? 3- Y por último ¿va a salir el Mega Twins para Super Nintendo? Gracias.

Carlos Rosell (Mallorca)







1- Si tuviera que elegir uno, sería el Parodius, y después el Axelay.

2- Antes de nada tengo que reconocer que soy un auténtico fanático de Dragon Ball,. por lo que no puedo ser imparcial. Yo me lo compraría sin dudarlo. El Star Wars es muy bueno, mientras que el Sonic Blastman es una de las mayores decepciones que he tenido en los últimos meses.

3- De momento sólo existe el Chiki Chiki Boys,para Mega Drive. Pero como Capcom hace muchos juegos para Super Nintendo, seguro que éste cae.

Las virtudes del Audio-Video

Buenas Yen! ¿Cómo te va? Soy un consolega de la clase B y una asiduo lector de vuestra genial revista, que escribe para hacerte algunas preguntas: 1- ¿Para qué sirven las entradas EXT y A/V OUT de la parte trasera de la Mega Drive? 2- ¿Cuánto cuesta el Street Fighter II de Mega Drive? 3- ¿Cuántos megas tienen los juegos Sonic 2 y World Of Illusion? 4- ¿Puedes decirme novedades para Mega Drive y las puntuaciones que tú les darías? ¡Hasta la vista, consolega!

Miguel Gil Martínez (Portugal)

1- La de EXT sirve para concectar la consola a un Modem que se comercializó para la Mega Drive años ha en Japón. ¿Cuándo llegará a Europa?

2- No tengo ni la más megalómana idea.

3- Ambos tienen la nada despreciable cifra de 8.

4- Hombre, las novedades son tantas que podría abarcar toda la sección. Sólo me voy a remitir a un juego: Rocket Kight Adventure de Konami; y a dos proyectos que darán mucho que hablar: Castlevania para Mega Drive y la próxima aparición de Mega Man para la misma máquina de Sega.







Snatcher, el mas deseado

Hola Yen. Tengo una Super Nintendo y unas dudillas: 1- ¿Cómo es posible que el Snatcher salga para la Turbo Duo, y no para la Super? ¿No iba a salir para el Super CD Rom de la Super Nes? 2- ¿Me podrías poner algunas fotos sobre el Dragon Ball ZZ? 3- ¿Para cuándo saldrá el Art Of Fighting de Super Nes? 4- ¿Las fotos del número 18 sobre el Ranma 1/2 corresponden a la Super Nintendo? Gracias y hasta otra.
Aitor Paredes (La Coruña)

1- Lo del Snatcher es una historia bastante larga. En Japón salió hace años en forma de cartucho de MSX 2, teniendo un éxito enorme. La versión Duo del juego incorpora, además de mejores gráficos, unas intros increíbles, y pronto será comercializada en EEUU. Konami no ha dicho nada sobre la posible adaptación del juego para Nintendo, aunque cualquier día de estos...
2- Aquí las tienes.
3- Takara asegura que lo tendrá finalizado para final de año.



4- La tira de cómo Ranma cae a la laguna pertenece a la preciosa intro de la versión Duo. Todas las demás pantallas son de las dos partes de Super Nintendo. Los gráficos son increíblemente buenos, ¿verdad?

El Mega CD pronto llegará

¿Qué tal Yen? Tengo unas cuantas preguntas para ti: 1- ¿Cuándo vais a comentar juegos de Mega CD en la revista? 2- ¿Sabes si los juegos como Night Trap de Mega CD tendrán los textos en español, o sólo en inglés? 3- ¿Qué sabes del Sonic 2 en Mega CD? 4- ¿El Fatal Fury de Mega Drive tendrá mas niveles que el original y podrán jugar dos contra uno? Muchísimas gracias por todo.
Daniel Moreno Bernardo (Madrid)

1-Cuando Sega saque el Mega CD oficialmente en España. La cosa parece cercana, ya que la consola oficial (Pal y totalmente compatible con la europea) ya está a la venta en todas las tiendas del Reino Unido.
2- Hace meses, en una entrevista, un alto directivo de Sega habló sobre la importancia del mercado español para la compañía japonesa, y que estaban haciendo todo lo posible para adaptar el idioma en los juegos de CD. Esto, en juegos como Night Trap (donde el diálogo es uno de los elementos clave del juego) es imprescindible para poder llegar a comercializarlo.
3- Pues que ya está casi acabado, que es una adaptación del primer Sonic (sin Tails) y que incluye un montón de secuencias animadas de la famosa mascota de Sega
4- Le faltan dos niveles del juego original, pero permite, en cambio, jugar con todos los luchadores que figuran en el juego, excepto Geese. Respecto a la otra cuestión, llamento comunicarte que lo de poder jugar dos individuos contra uno es algo exclusivo de la versión Neo Geo.



Un consolero un poco fantasma

Hola Yen. Tengo una Super Nes y una Game Boy. Quiero preguntarte unas cosillas: 1- ¿Van a sacar el Terminator 2 de recreativa para el Nintendo Scope? 2- Y si lo sacan, ¿cuándo va a salir al mercado? 3- ¿Cuáles son tus cinco juegos preferidos para Super Nintendo? 4- ¿Y para Game Boy? 5- ¿Van a sacar el juego de Dragon Ball? Muchas gracias por todo y hasta pronto.
Jose Angel Gomez Gallego (Madrid)

1- Sí. Además de la inminente adaptación de la película por parte de Acclaim, esta compañía ha confirmado los rumores de que están desarrollando la versión Super Nintendo de la recreativa, que permitirá usar el Nintendo Scope.
2- Para Navidades ya estará en las tiendas.
3- Super Mario World, Street Fighter II, Star Wing, Parodius y los Ranma 1/2.
4- Parodius, Double Dragon I, Tetris , Otello y Batman II.
5- El de 16 megas lo podéis encontrar en algunas tiendas de juegos de importación.







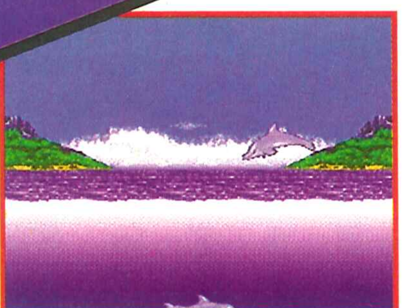


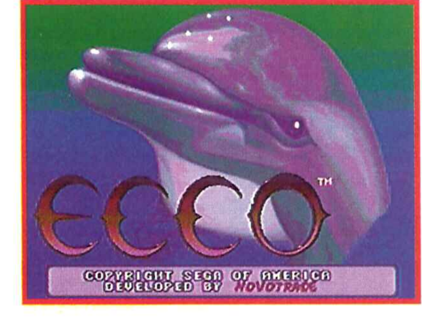
¡Qué duro es ser delfín!

Hola. Soy el poseedor de una magnífica Mega Drive y tengo un problema con el juego Ecco The Dolphin. He llegado hasta la pantalla Dark Water y sé que el password es SWBIBPER, pero no puedo continuar. A ver si tú sabes la solución. Gracias.
Jhonny Soalleiro (Barcelona)

Voy a hacer algo mejor. Te voy a dar todas las claves del juego a partir de ese nivel. Son éstas: Deep Water - YBDIBPEG City of Forever - YUPIGPLV The Tube - MIBFKMLH Welcome To The Machine - VUFBKMLC The Last Fight - KTPMLMLM

Además, aquí tienes un truco para hacerte inmune: Introduce cualquier password, y en la pantalla que ponga el nombre del nivel presiona A y Start al mismo tiempo. Ya dentro del juego, suelta la A y un poco después Start, con lo que te encontrarás en pausa. Dale a Star de nuevo y serás invencible. La barra de energía bajará, pero no morirás nunca.





El legendario Konamiman

Buenas Yen, tengo algunas dudas que espero me puedas resolver: 1-Sé de gente que piratea juegos de Super Nes, Mega Drive y de PC, y además los venden. ¿Qué se puede hacer para acabar con esto? 2-¿Puedo introducir juegos americanos en mi Neo Geo Pal? 3- ¿Está a la venta el View Point para la Neo Geo? Ponme unas fotos, por favor. 4- ¿Para cuándo Cybernator, Super Twin Bee, Batman Returns, Super TMNT V y NFL Football para Super Nes? Ojalá me contestes rápidamente, ya que es muy importante para mí. Gracias.
Konamiman (Reus)

1-Hombre... hacer, hacer. Imagino que no se te habrá pasado por la cabeza perseguir a todos los piratas informáticos con una recortada. Si ves que la cosa es muy descarada y viola la ley, dirígete a la compañía del juego pirateado. Ellos sabrán qué hacer al respecto.

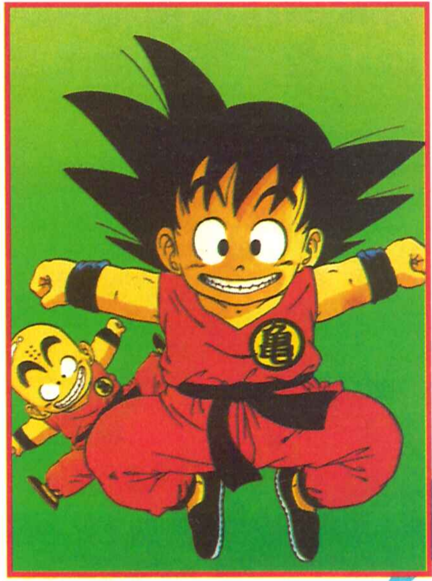
2-Puedes, puedes.

3-El View Point lleva algún tiempo en los recreativos, pero sólo ha salido, por ahora, en forma de cartucho de Neo Geo en los EEUU.

4-El Cybernator, antes de lo que te esperas. Pop'N Twin Bee sale en estos momentos en Japón, por lo que no vendrá a Europa hasta dentro de unos meses. Batman Returns lo hará en el último tercio del año, mientras que de los dos últimos juegos, todavía no se saben las fechas de lanzamiento.



Mi Amiga y Yo



Hola Yen. Me gustaría que me resolvieses unas cuantas dudas: 1- ¿Van a salir los juegos Bola del Dragón, Bola del Dragón Z, Bola del Dragón ZZ, Caballeros del Zodiaco o Ranma 1/2 para Game Boy? 2- Según las imágenes que has visto y la jugabilidad de dichos juegos, ¿qué puntuación les pondrías? 3- Ahora una pregunta que a lo mejor te extraña, referente al Amiga 500. ¿Por qué el Street Fighter II de este ordenador requiere 1 mega? ¿Cuántos megas tiene? ¿Es mejor o peor que el de Super Nintendo? ¿En qué se diferencia?
Trunks (Madrid)

Ante todo te felicito por el apodo. Sólo queda que la próxima carta llegue con el seudónimo de Pllaf, mi personaje favorito de la serie. Ahora vamos con las preguntas:

1 / 2- El único juego relacionado con los mangas (Comics japoneses) que he podido encontrar para la Game Boy es el Fist Of The North Star, que podrás encontrar en alguna tienda importante.

3- De extraña nada. Estoy encantado de contestar todas las preguntas referentes a ese pedazo de ordenador que es el Amiga. Referente al Street Fighter II, requiere un Mega debido al gran número de personajes y llaves que soporta el juego. ¿Que qué opino del juego? Pues que es una lástima que una licencia tan buena se haya desperdiciado con un juego tan horrible. La versión Super Nintendo le supera en años luz, en todos los aspectos.

ESTE MES LA ACCIÓN SE HA TRANSFORMADO EN TENTACIÓN.



Este mes hemos hecho una excepción. Hemos cambiado **Acción** por **Tentación** y hemos decidido alegraros la vista con una portada sublime en la que una Kim Basinger animada enseña todo lo que sabe... de juegos. Su cartucho, **«Cool World»**, rescatado directamente de la película a lo Roger Rabbit que protagoniza, forma parte de un reportaje sin precedentes en el que os mostramos **lo más curioso** que se se puede encontrar hoy por hoy en el mundo Nintendo. Junto a él, muchas sorpresas, demasiadas para citarlas a todas. Así que nos callamos y pasamos al **ECTS**, o la feria del videojuego en toda su extensión, a las mejores guías -**Legend of Zelda, Mickey Mouse, Hammerin´ Harry, Prince of Persia**- y a las últimas novedades. Que también **tientan**.

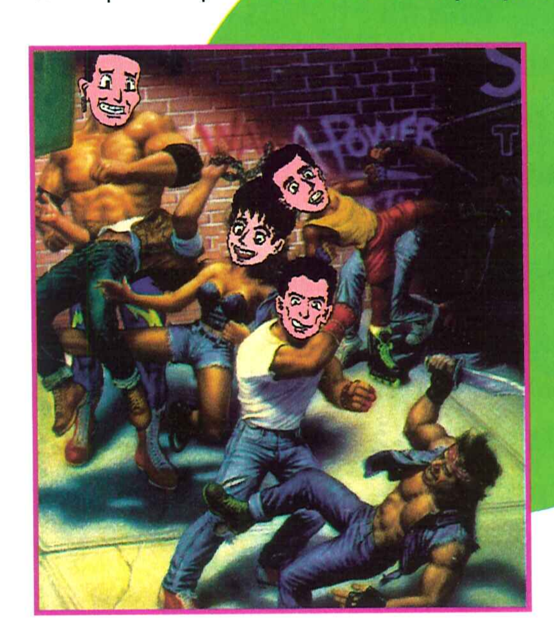
NINTENDO ACCIÓN. ÚNICOS POR TODO.



¡Qué LOCURA!

LIMPIANDO LAS CALLES

Los redactores de vuestra revista favorita han salido a las calles para limpiarlas de maleantes y dejarlas hechas una patena. Tan espectacular ha sido su aventura, que varias compañías de programación les han ofrecido la posibilidad de crear un juego en el que ellos sean los protagonistas. Aquí os mostramos la carátula del próximo lanzamiento, cuyo título será Street Of Hobby 20.



MASCOTA DEL MES



Sonic The Hot Dog

Más rápido, más ágil, más veloz, ¿más sabroso? Un cruce de cables en algún programador hambriento, ha dado como resultado la nueva y más genial mascota de Sega. Se llama Sonic, pero como puedes ver, no se trata de un puercoespín...

Sebastián Brosa González.(Madrid)

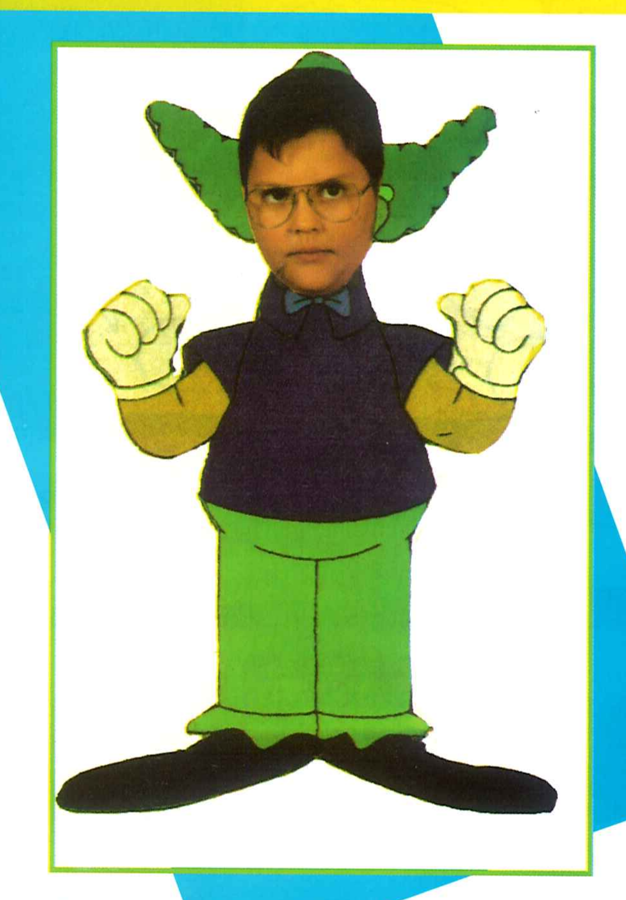


DIBUJO DEL MES

¡Todos con las consolas! Una loca manifestación en favor de las consolas es lo que nos ha enviado nuestro amigo Ignacio. Se trata de una simpática reunión, en la que además se encuentran presentes algunos de los mejores héroes consoleros de todos los tiempos. ¿Te ves capaz de encontrar a Pc Kid, Mario, Sonic o a los ocho personajes principales del S.F.II? ¿Sí?, pues ánimo, que no es nada difícil.

Ignacio Pañeda Murillas (Vizcaya).

PROTAGONISTA TÚ



RICARDO'S FUN HOUSE

Este muchachote llamado **Ricardo Castellanos (Toledo)** quería mejorar un poco su humor. Como podéis ver, es un chaval de lo más seriote. Y como nosotros estamos siempre dispuestos a echar una mano a nuestros consolegas, le hemos puesto en el cuerpo del payaso más divertido de todos los tiempos. De nada, Ricardo, que te lo pases bien en Fun House.

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚL
S. NINTENDO	George Foreman	PGA Tour Golf	Syvalion
NINTENDO	Top Gun	F. Player Tennis	G. 5000
GAME BOY	Top Gun	Spiderman 2	Darkman
MEGA DRIVE	Strider 2	Tale Spin	James Bond
M. SYSTEM	W. Tennis	T. Golf	Alex Kid 2
GAME GEAR	Columns 2	Putt & Putter	Tale Spin

COLABORADORES

Jesús Alberto Benítez Amado (Córdoba).
Daniel Homs Capsil (Almería).
Antonio Jesús Fernández de Simón Sanz (C. Real).
José Javier Estrada Jiménez (Almería).
Irene González (Madrid).
Nuria Sanjuán (Valencia)
Alejandro Mahia (Murcia)

EL SENSOR

MOLA

- Que echen Ultraman en la tele.
- La sección Big in Japan.
- Los passwords en los juegos difíciles.
- Los juegos de 16 megas.
- Los espectaculares resultados del chip FX.
- Los súper-reportajes.
- Que cada vez haya más información sobre los videojuegos.
- El Game Master (si seguís así, a The Elf se le va a subir a la cabeza).
- Los juegos del Mega CD.
- Los Tiny Toons.

NI FU NI FA

- Las novedades de las ocho bits.
- Los nuevos precios de algunos cartuchos.
- Los juegos de la sección Big in Japan: si no podemos tenerlos, mejor no pensar en ellos.
- Los nuevos precios de la Neo-Geo.
- Las otras revistas de videojuegos.
- La expresión ni fu ni fa.

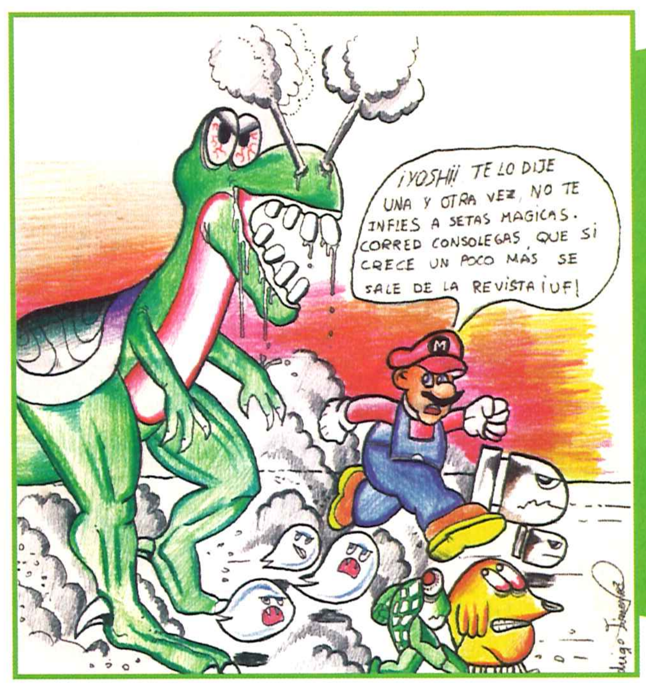
NO MOLA

- Que no podamos jugar con la Super Grafx.
- Que no haya novedades para el Menacer y el Super Scope.
- Que Yen no pueda contestar a todas las cartas.
- Que estemos a años luz de tener lo que tienen en el extranjero.
- Que tus padres no te dejen jugar con la consola.
- Que todo el mundo pregunte sobre el Street Figther II.
- Que escribáis tan poco para hacer El Sensor.

COLABORADORES

Abel Puche Roig (Valencia).
Antonio Jesús Fernández (Ciudad Real).
José Javier Estrada Jiménez (Almería).
María José López Román (Bilbao).
Jesús Couzo (Orense).

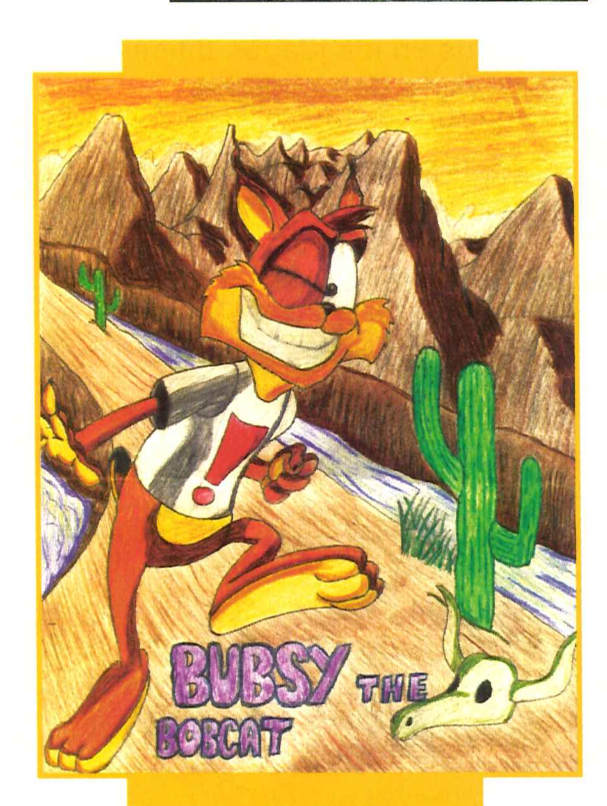
¡Qué LOCURA!



La indisposición de Yoshi

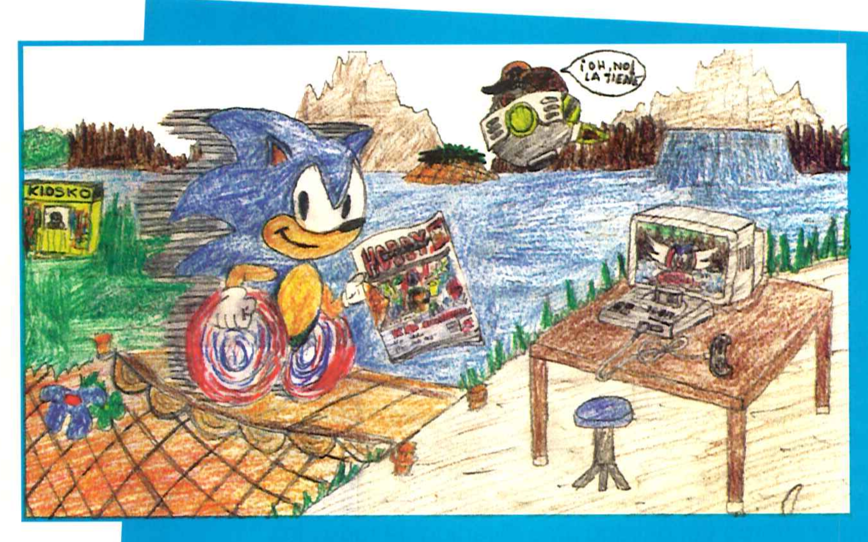
El inseparable compañero de Mario, el simpático dinosaurio Yoshi, ha sufrido algunos problemas estomacales por pasarse con la comida. Y es que cualquier cosa en exceso resulta poco saludable. Desde aquí le deseamos una pronta mejoría al "pequeñín" Yoshi.

Rodrigo Jiménez (Guipúzcoa)



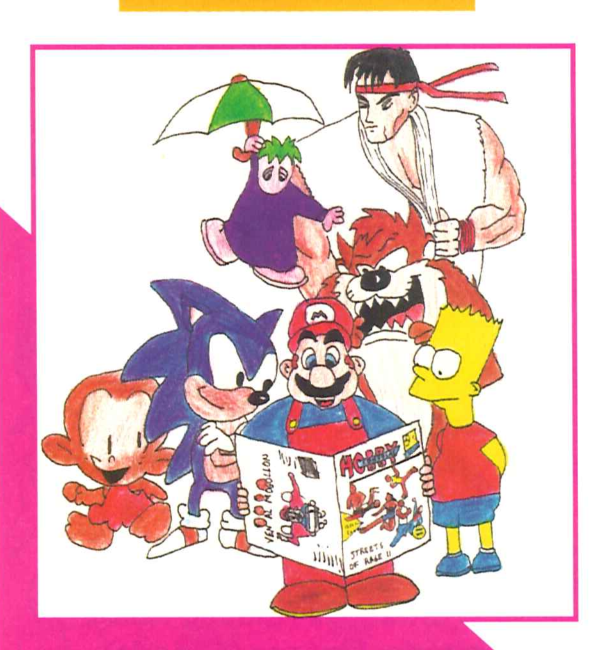
El gato rabón

En una excursión al Gran Cañón del Colorado, Bubsy perdió su cola y se ganó el sobrenombre de Bobcat. Una verdadera pena. **Francisco Báñez Márquez (Huelva).**



El secreto de Sonic

Gracias a la laboriosa investigación de **Miguel Angel Estévez (Orense)**, hemos descubierto el secreto de Sonic para derrotar al malvado Robotnik. ¿Que cómo lo hace? Pues comprando Hobby Consolas todos los meses, ¿qué pensabais?



Lectores de primera

Esta esclarecedora imagen captada por nuestro amigo **Amílcar Solar (Madrid),** nos muestra, sin ningún género de dudas, cuál es la revista preferida de los mayores héroes consoleros de todos los tiempos. Hay que reconocer que tienen un gusto exquisito. ¿O no opináis igual?



Cuando los malos se compinchan...

Los malvados Robotnik y Koopa, hartos de perder siempre, se han compinchado. Pero la noticia ha llegado a oídos de Mario y Sonic, que han decidido aguarles la fiesta. **Amaya González Pérez (Madrid).**



Un pez llamado James

Vuelve el ídolo de los consolegas acuáticos, con la intención de rescatar a las carpas del estanque del Retiro de la polución galopante. Sin duda, esta aventura del popular héroe tiene licencia para divertir. **José A. Rodríguez Izquierdo (Alicante)**



Wonder Game Boy

Una nueva aventura para tu Game Boy va a salir al mercado. Pero no es para que juegues en tu G.B., sino que la protagonista es la pequeña de Nintendo. Quién sabe, quizás hasta sea divertida y todo... **Santiago E. Lozano (Lérida).**



Búsqueda y captura

A Sonic se le ha metido en la cabeza que Mario oculta el paradero de Carmen Sandiego, y el resultado lo tenéis a la vista. **Carlos Guijarro Lefler (Alicante).**



De vacaciones

A pesar de todo, Sonic y Mario son íntimos amigos. Por eso, aquí los tenéis disfrutando de un merecido descanso en la piscina del palacete del puercoespín. **David Cabeza (Sevilla).**

Cambio de papeles



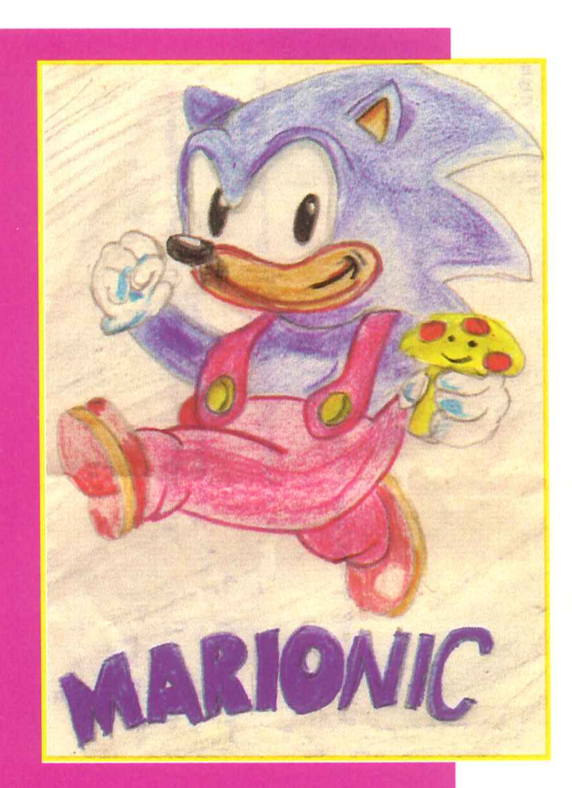
Harto ya de tanto saltar, girar y correr como alma que lleva el diablo, Sonic ha cambiado de puesto con el consolega **Cayetano Lledó Martínez (Vigo)**, y le está haciendo sufrir lo indecible al obligarle a recorrer todas las fases a base de un ataque circular supersónico. Y es que ya sabes, Cayetano, aquello de que "quien a hierro mata..."

¡Qué LOCURA!



Otro modo de luchar contra el crimen

Spiderman ha decidido cambiar su agotadora labor de perseguir criminales, por el cómodo método de derrotarlos con la consola. Es menos cansado y mucho más divertido. Una magnífica idea.
María Asunción Ruiz Martínez (Cartagena).



Un nuevo héroe

Se llama Marionic, es más rápido que Sonic, más simpático que Mario y tan divertido como los dos juntos. Su salida al mercado de la mano de Segitendo causará sensación.
Fabián González González (Burgos).

El peligro del zoom

Buen lío se ha montado con el zoom de precisión del Art of Fighting. Los luchadores están de lo más preocupado, porque si les toca en el lado que el zoom no aumenta... bueno, ya podéis ver el resultado.
Eduardo Pañeda (Vizcaya).

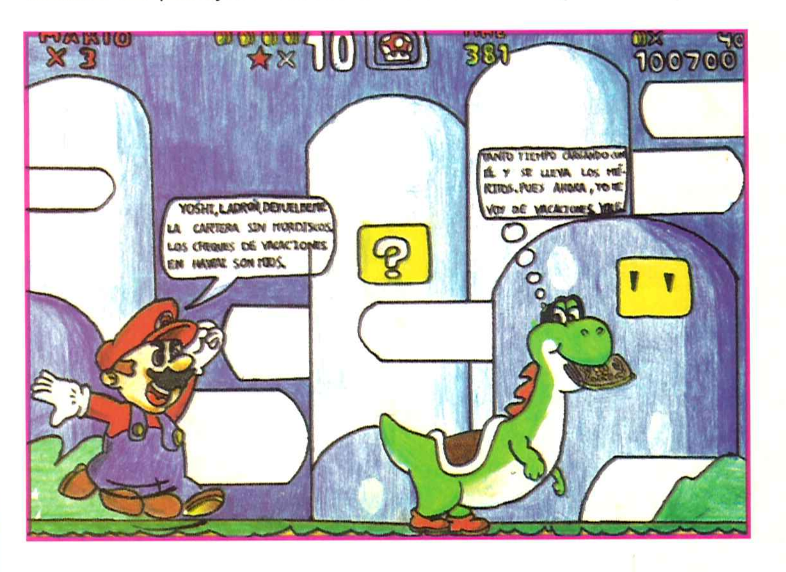


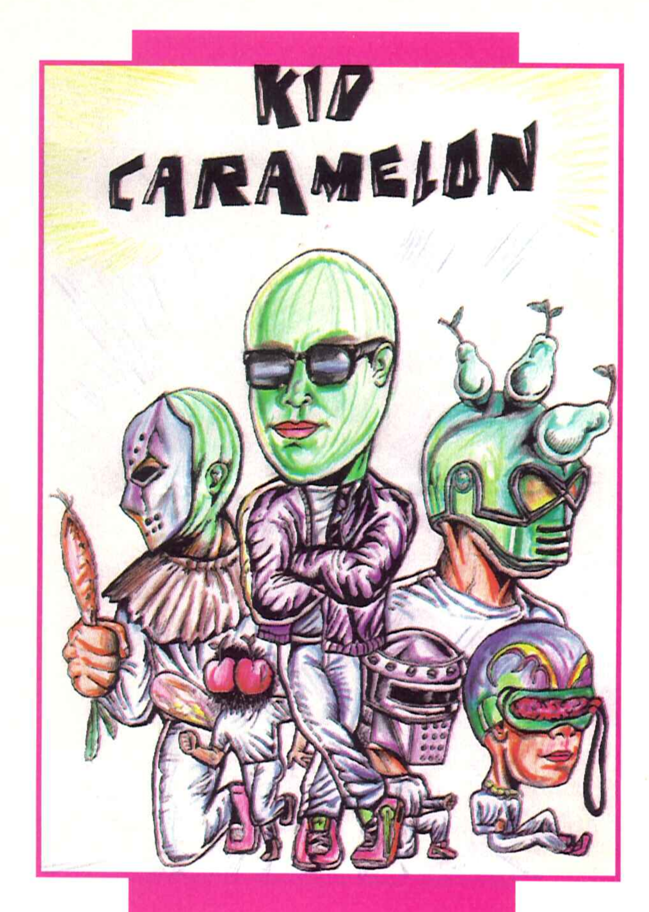
Exceso de realismo

Tanto están mejorando nuestras videoconsolas, que cualquier día nos vamos a encontrar con un ataque como el que ha sufrido **Isidro Lucuix Ruiz (Sevilla)** mientras jugaba al S.F. II. Y es que tanto realismo puede resultar peligroso.

La cartera de Mario

Mario había planeado unas vacaciones en Hawai sin Yoshi. Pero el dinosaurio tiene otros planes y le ha birlado al italiano los pasajes. **Víctor García del Amo (Valencia).**





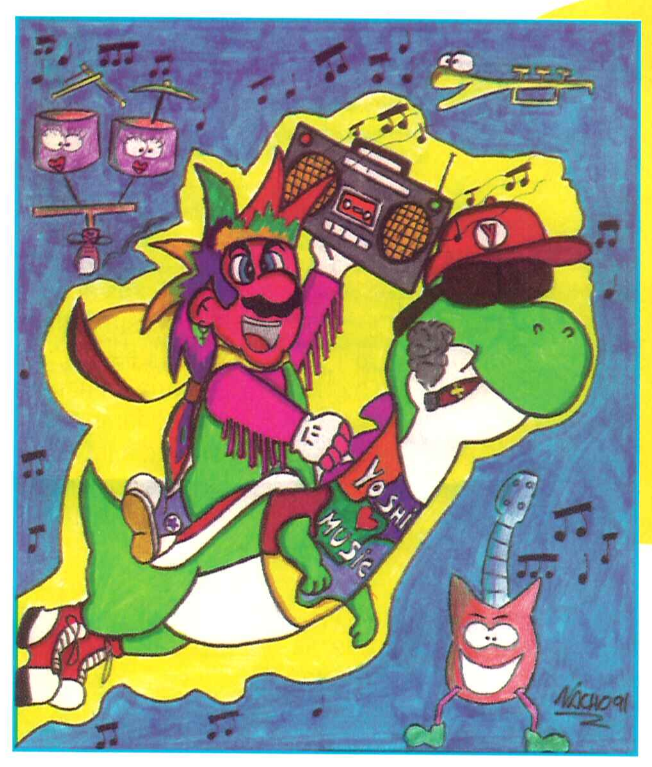
Kid Caramelón.

Este nuevo héroe tiene una gran facilidad para camuflarse de fruta o verdura. Claro que corre el peligro de terminar dentro de una buena compota de frutas. **Alexander Jiménez (Guipúzcoa).**



¡La boda de Mario!

En exclusiva nos llega esta instantánea de la boda de Mario con la princesita de sus sueños. Al evento fueron invitados todos sus compañeros, y es que en el fondo son muy buenos amigos. **Diego Alonso Pérez (Asturias).**



Mario on the rocks

Troncos y troncas, preparaos para la locura y el desenfreno. El nuevo grupo de rock Mariomanía está aquí, para hacer que se os derrita el esqueleto de tanto darle marcha a vuestro body. El ritmo que todos estabais esperando ha llegado con toda su fuerza, y **Nacho Sáez Rama (Madrid)** os lo garantiza.



El puño del dragón

Si pudiéramos ver el espectro de la fuerza de Ryu, tendríamos la misma virtud que nuestro amigo **Antonio Mangas López (Madrid).** Para mostrárnosla, nos ha mandado este dibujito captado con el ojo de la imaginación. Un gran golpe, sí señor.

Baile de parejas.

Un gran baile de parejas ha tenido lugar en el salón de actos de la Embajada de Consolandia. Pero como Sonic no tiene novia conocida... más vale que se aplique el cuento para la próxima vez. **Roberto González (Vizcaya).**



LASERS & PHASERS





Wonderdog

Para ir adelantando los hechos, ahí van algunos passwords para el perro más maravilloso del MEGA-CD:



FASE 2: MYSTIC
FASE 3: ANKLES
FASE 4: LEDZEP
FASE 5: REEVES
FASE 6: PIXIES
FASE 7: WOOPIE

Boxxle

Unas cuantas claves nos pueden ayudar en los momentos de desesperación y aburrimiento. Tomad buena nota de éstas:
NIVEL 5: JBBJ
NIVEL 9: NBBN
NIVEL 10: PBBP
NIEVL 11: QBBQ

Eneko Senarriaga García (Vizcaya)

The Addams Family



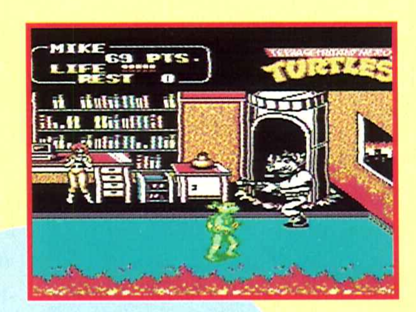
No os aconsejo que lleguéis a este extremo, pero si tu desesperación alcanza hasta pegarle un hachazo al cartucho de los Addams por su dificultad, probad a introducir este código, que os enviará directamente al final del juego: BLS&P





Tortugas Ninja II





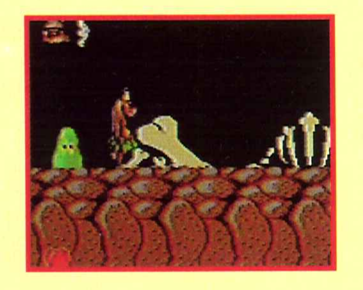
Así me gusta, que las chicas aficionadas a la divertida actividad de jugar con videoconsolas, se vayan animando a enviarnos sus trucos. En esta ocasión, y gracias a nuestra amiga Ana, podremos empezar este cartucho con 20 vidas y otras ventajas. Para ello, pulsaremos con el PAD 1 la combinación: B, A, B, A, ARRIBA, ABAJO, B, A, IZQUIERDA, DERECHA, B y A. Tras esto, elegiremos una o dos tortugas y podremos incluso escoger el nivel de inicio.

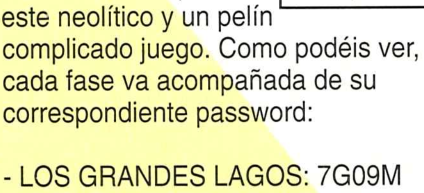
Ana González Fiel (Madrid)



Chuck Rock

Vamos con una interesante ayudita en forma de passwords, para que podáis avanzar un poco en este neolítico y un pelín complicado juego. Como podéis ver, cada fase va acompañada de su correspondiente password:





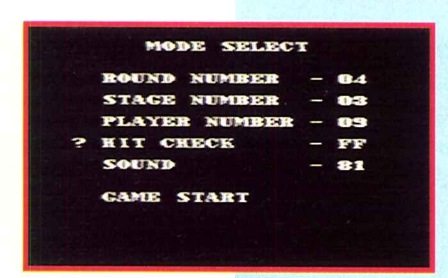
- LOS GRANDES LAGOS: 7G09M
- LA ERA DE HIELO: NN6E3
- EL CEMENTERIO DE LOS DINOSAURIOS: 84AKC

Master of Darkness





En la pantalla de presentación, pulsa 1, 2 y arriba, y accederás a una pantalla de opciones en la que podrás elegir ronda, fase, vidas (hasta diez), el tipo de sonido y lo más alucinante: serás inmortal. No te matarán ni los enemigos, ni los jefes, ni el tiempo, ni los abismos.
Con esto, Drácula y sus compinches tienen las horas contadas.



Tomas J. Sánchez Martínez (Madrid)



Exhaust Heat

Hay consolegas que merecen que se le publiquen no uno, sino varios de sus trucos. Este es el caso de nuestro querido amigo Eneko, que nos cuenta este truco de alta velocidad.
Para conseguir velocidades superiores a los 400 Kmph, pulsa los botones L y R a toda velocidad. Tu coche se convertirá en un bólido que volará literalmente por la pista.
Eneko Senarriaga García (Vizcaya)







MUCHA MARCHA

**Aquí tenéis la relación de los afortunados ganadores del Concurso Mucha Marcha que Erbe organizó en el múmero 18 de Hobby Consolas.
Enhorabuena a todos y ¡a disfrutar de los regalos!**

Ganadores Mountain Bike Conor

NOMBRE	LOCALIDAD
José Roberto Hernández Jimeno	Madrid
Iñaki Díez Cámara	Toro
Javier Álvarez Blázquez	Hospitalet de Llobregat
Alberto Gómez Rodríguez	Santiago de Compostela
Diego David Suero Postigo	Huelva
Valentín Vacas Prieto	Gijón
Rubén Merino del Barrio	Leganés (Madrid)
Francisco J. Rivas Moreno	Dos Hemanas (Sevilla)
Gustavo A. Moreno Puga	Málaga
David López Rueda Fdez.	Sevilla

Ganadores Sony Megabass

NOMBRE	LOCALIDAD
Pilar Díaz Guardia Jarrín	S. Lucar la Mayor
Javier Guillén García	Paterna
Alejandro Sanz Mirayo	Madrid
Oscar Eleno Agudo	S. Vicente Castellet
Carlos García Hernández	Toledo
Ignacio Chamarro Almendro	Madrid
Antonio García Fariña	Betanzos
Iván Castillo Patallo	La Robla
Valentín Fraile Muñoz	Alcalá de Henares
Pedro José Alonso Gil	Huelva
Fernando Heras Luna	Jaén
Santiago Rodrigo Sánchez	Ciudad Real
David Martín M. Horcajuelo	Fuenlabrada
Arturo García Sánchez	Móstoles
Rafael Ruiz Retamosa	Coslada

LASERS & PHASERS





Power Striker

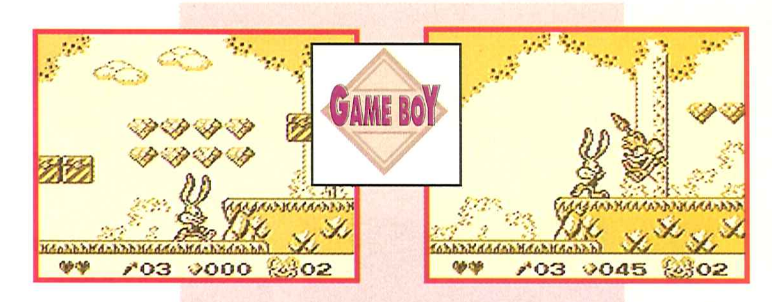
En la pantalla de los títulos, pulsa ABAJO, DERECHA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, DERECHA, 1 y de nuevo 1.
Con esta sencilla operación, habrás conseguido 10 vidillas que te resultarán bastante útiles.





Mercenary Force

Para comenzar con la nada despreciable cantidad de 50.000 yens, pulsa A, B, ABAJO y SELECT simultáneamente en la pantalla del título.



Tiny Toons

Para conseguir más de 24 vidas, juega una RACE contra el correcaminos y pulsa A repetidamente, mientras al mismo tiempo dejas pulsado el botón B.

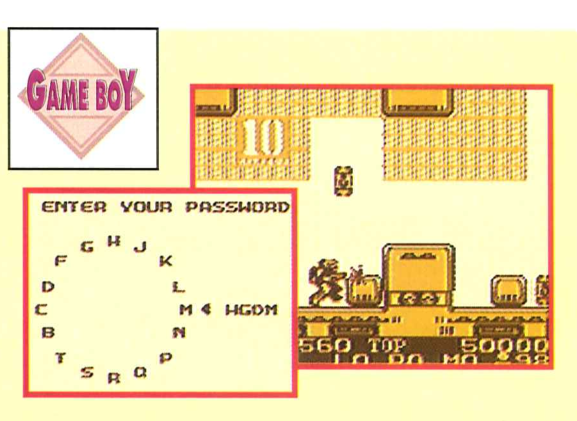
Populous



Si eres un aventurero, toma buena nota de estas claves que te permitirán ver nuevos mundos en los que demostrar tu habilidad en el control del universo:
NIVEL 25: QAZITORY
NIVEL 75: NIMLOPILL
NIVEL 275:BUGINOND
NIVEL 325:SCODEING
NIVEL 350:SUZDIEHOLE

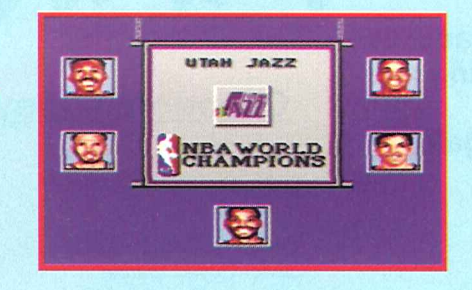


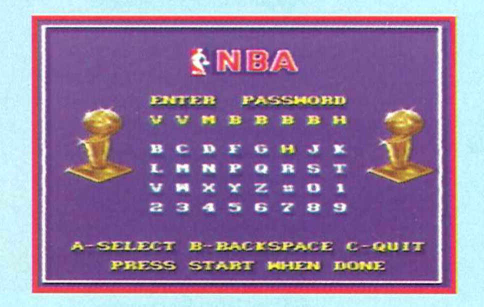
Buray Fighter Deluxe



Si se te dan mejor las letras que las complicadas combinaciones de botones, introduce la clave HGDM y conseguirás 100 valiosas y grandiosas vidas.

Bulls VS Lakers and the NBA Play Offs



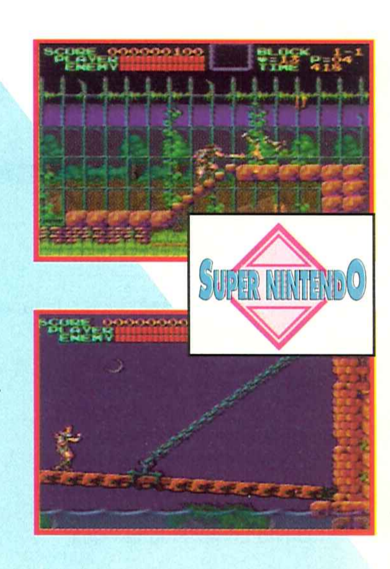


Para ver el final de este apasionante juego, sólo tenéis que introducir este password: VVMBBBBH
Carlos Villar González (Granada)



Super Castelvania 4

El truco que nos envía David Mota no es para leerlo sin más, es para probarlo. En la fase 6-2, cuando nos encontremos cara a cara con el primer caballero que lanza hachas, debemos romper la primera loseta aérea (empezando por la derecha). Entonces, aparecerá en pantalla una escalera que nos llevará directamente a un lugar que resulta completamente alucinante.
David Mota Porra (Cádiz)



Wonderboy III



Para ir directamente al personaje del HOMBRE-LEON, introduce esta clave: TKC3YTWDDPFR7A. Para hacer lo mismo con el HOMBRE-HALCON, introduce esta otra: Y2OVDD5VYEP9RN.

Daniel también nos cuenta que hay una puerta secreta que nos enviará directamente al DRAGON-VAMPIRO. Está escondida en lo alto de la torre. Ponte en la plataforma, bajo la flecha en la que pulsaremos ARRIBA. Si además tienes la forma de ratón, lo asustaremos y no se atreverá a tocarnos.



Por si fuera poco, nos comenta que para lograr las benditas vidas infinitas, bastará conque nos agenciemos tres objetos: la espada Murmasa, la armadura Hades y el escudo Aqua.



Daniel Fernández Rubio (Madrid)

Sonic II



Que yo recuerde, nos falta un truco para el puercoespín mas azulado, en su segunda aventura. Pero Santiago Romero nos soluciona este problema con un maravilloso truco, con el que elegir cualquiera de los 21 actos será un juego de niños.



Durante la escena de la presentación, coged el PAD 2 y mantened los dos botones pulsados, al mismo tiempo que giráis rápidamente el mando direccional en el sentido de las agujas del reloj. Cuando acabe la escena, coged el PAD 1 y pulsad DERECHA y luego START. Si habéis hecho todo esto correctamente, deberá aparecer el menú de elección de fase. Y no os preocupéis, porque el truco se mantendrá aunque aparezca en pantalla el fatídico mensaje de GAME OVER.

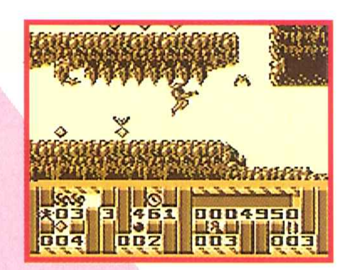
Santiago Romero Sales (Castellón)





Turrican





Uno: Pon pilas a tu consola.
Dos: Inserta el cartucho del Turrican.
Tres: Enciende la consola.
Cuatro: Pulsa sin dudarlo la secuencia A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A y A.
Cinco: Habrás obtenido como por arte de magia las ansiadas vidas infinitas.

Pilotwings

Las claves que necesitas son las que te adentran en nuevos niveles, en los que probarás tus habilidades para el pilotaje. Por eso, lo mejor es que pruebes éstas:

NIVEL 4: 520771
NIVEL 5: 108048
NIVEL 7: 773224

Ainhoa Iglesias San Román (Vizcaya)



Psichosis

Pulsa en estas fases **run** el siguiente número de veces, y verás:

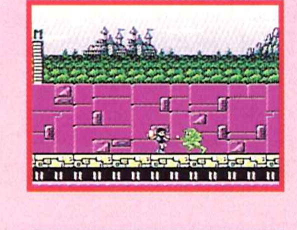
FASE 2: 5 veces
FASE 3: 45 veces
FASE 4: 25 veces
FASE 5: 100 veces

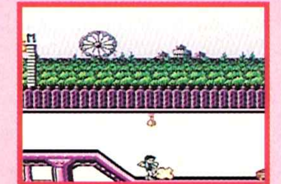
Gradius III



Si este matamarcianos te saca de tus casillas y necesitas conseguir unos créditos extras, no te lo pienses dos veces y pulsa rápidamente el botón X del control pad en la pantalla de presentación. De nada.

Totally Rad





Consigue el primer soldado verde y posiciónate de tal forma que haya el máximo número de tropas en la pantalla. Ahora aprieta el botón de disparo y comienza a matarlos. Recibirás una vida extra (hasta un máximo de 13) por cada 100 hombres que consigas eliminar.

The Inmortal





El título de este cartucho es como una utopía inalcanzable. Pero para facilitaros la tarea de avanzar en el juego, ahí van estas claves:

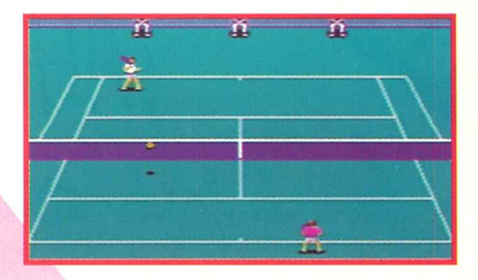
FASE 2: AA9E510006F70
FASE 3: F47EF21000E10
FASE 4: B5FFF31001E10
FASE 5: B57F943000EB0
FASE 6: C65FF53010B41
FASE 7: C250F63010ACT
FASE 8: EO11F730178C1

Wimbledon

Más códigos, que aunque los códigos suelen servir para continuar una partida, también son válidos para empezar en un lugar del juego al que nunca hemos sabido llegar "por las buenas". Y como sabemos que entre nuestros lectores se esconden grandes aficionados a los videojuegos basados en el mundo del deporte, ahí os dejamos estos códigos para que disfrutéis con uno de los cartuchos más completos basados en el noble deporte del tenis.



AUSTRALIA:
IKJEFGOHO
ROLAND GARROS:
JIGEKGTPI
WIMBLEDON:
GGKLTFWIK



Como podéis ver, ahora ya no tendréis excusa para participar en los torneos que componen el Grand Slam, así que sólo falta que cojáis un poco de práctica, y a por los trofeos.

Streets of Rage II



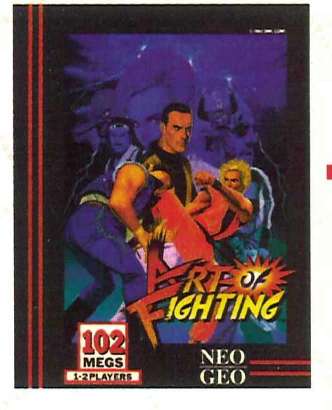
Si en la pantalla del menú de opciones señalamos Options (valga la redundancia) y a la vez pulsamos en el PAD 2 las teclas A, B y START, como por arte de los señores programadores aparerecerá una nueva opción llamada ROUND, que nos permitirá elegir la última pantalla. Con esto se terminarán muchos problemas, e incluso podremos acabar el juego en el nivel Hardest.

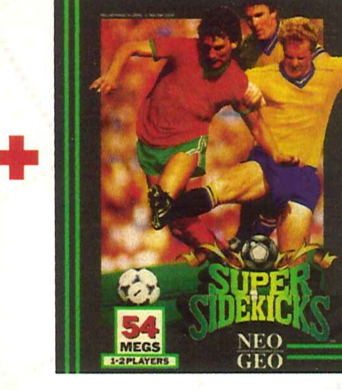
The Joker (paradero desconocido)

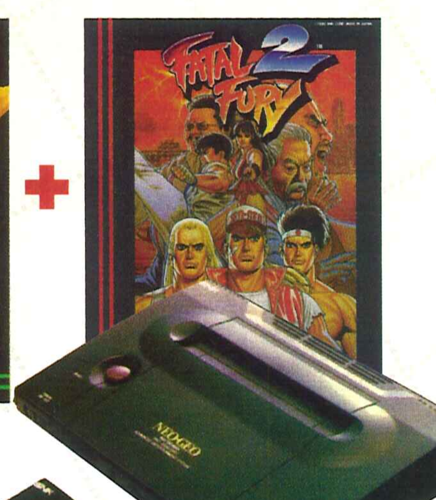
GANA 5 NEO GEO



+ Art of Fighting
+ Super Sidekicks
+ Fatal Fury 2







Neo Geo marca las diferencias. Porque no dirás que no es una auténtica pasada que simplemente por buscar tres errores entre cada pareja de pantallas del juego Fatal Fury 2, puedas llevarte a tu casa toda una Neo Geo con tres increíbles juegazos, que te convertirán en la envidia del barrio. ¿Qué?, ¿te interesa el tema, no? Pues nada, agudiza tu vista, encuentra las nueve diferencias y... ¡mucha suerte!

SISCOMP

NEOCONCURSO













Marca en las pantallas de la derecha las tres diferencias que encuentres con respecto a las de la izquierda, recorta la página y envíala a la dirección que te indicamos en las bases.

BASES DEL CONCURSO

Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, en virtud de las siguientes bases:

1.- Envía la página con las nueve diferencias marcadas en las tres pantallas a:

HOBBY PRESS S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid

Indicando en una esquina del sobre:

CONCURSO NEO GEO

2.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos entre el 25 de abril y el 1 de junio de 1.993.

3.- El sorteo se celebrará ante notario en Madrid, el día 4 de junio de 1.993.

4.- De entre todas las respuestas acertadas, el notario extraerá cinco cartas que serán premiadas con una consola NEO GEO y 3 juegos. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.

5.- Los resultados de este sorteo se publicarán en las páginas de la revista Hobby Consolas.

6.- El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CUPÓN DE RESPUESTA

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN: ....

....

LOCALIDAD: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TELÉFONO: ....

¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A. P. B.	Lynx	13
Addams Family, The	Super Nintendo	16, 18
Addams Family, The	Game Boy	12, 15
Adventures Of Lolo	Nintendo	7
Adventures Of Lolo 2	Nintendo	2
After Burner	Master System II	1, 4
Afterburner 2	Megadrive	1, 2, 9
Alex Kidd In Miracle World	Master System II	8
Alisia Dragoon	Megadrive	14
Altered Beast	Megadrive	2
Altered Beast	Master System II	1
Arnold Palmer Tour Golf	Megadrive	1, 3, 7, 11, 15
Asterix	Master System II	11, 12, 16
Aztec Adventure	Master System II	1
Bad Dudes	Nintendo	1, 10
Bart Vs The Space Mutants	Megadrive	15
Bart Vs The Space Mutants-Raq...	Nintendo	7
Batman	Nintendo	17
Batman	Game Boy	1
Battle Of Olympus	Nintendo	3
Battle Squadron	Megadrive	18
Battletoads	Game Boy	14
Battletoads	Nintendo	17
Bionic Commando	Nintendo	14
Black Belt	Master System II	10
Blazing Lazers	Turbo Grafx	11
Blue Lighting	Lynx	2
Blue Shadow	Nintendo	16
Bomber Man	Turbo Grafx	17
Bomber Raid	Master System II	1
Bonanza Brothers	Master System II	8
Boulder Dash	Game Boy	17
Bubble Bobble	Game Boy	3, 6, 18
Bubble Bobble	Master System II	9, 10, 14
Bubble Bobble	Nintendo	1, 5
Bugs Bunny	Game Boy	2, 4
Bugs Bunny's: Crazy Castle	Game Boy	16
Burai Fighter	Nintendo	5
Burai Fighter De Luxe	Game Boy	2, 9
Burning Force	Megadrive	9, 12
Buster Douglas Boxing	Megadrive	9
Captain Planet	Nintendo	13
Captain Skyhawk	Nintendo	3, 11
Carmen San Diego	Megadrive	12
Castelvania 2: Simon's Quest	Nintendo	3
Castlevania	Game Boy	5, 10, 11
Castlevania 2	Nintendo	12
Centurion Defender Of Rome	Megadrive	2, 5
Columns	Megadrive	14
Cyberball	Megadrive	2, 3
Chase H.Q.	Game Boy	4
Chip's Challenge	Lynx	3, 5, 11
Choplifter	Master System II	1, 17
Choplifter 2	Game Boy	4, 8
Darble Madness	Megadrive	18
Darius Twin	Super Nintendo	18
David Robinson's Supreme Court	Megadrive	14
Dead Angle	Master System II	9
Decapattack	Megadrive	10, 11
Dentro Del Laberinto	Master System II	4
Desafio Total	Nintendo	3
Devils Crush	Turbo Grafx	7, 10, 13
Dick Tracy	Nintendo	3
Dinablaster	Game Boy	5
Double Dragon	Master System II	1
Double Dragon 2	Nintendo	1, 3
Dragon Cristal	Game Gear	5
Dragon Spirit	Turbo Grafx	16
Dragon's Lair	Super Nintendo	17
Duck Hunt	Nintendo	8
Duck Tales	Nintendo	1, 5
EA Hockey	Megadrive	4, 6, 18
Electrocop	Lynx	1, 13
Enduro Racer	Master System II	1
F-1 Race	Game Boy	12
F-Zero	Super Nintendo	14
Factory Panic	Game Gear	12
Fantasia	Megadrive	4, 15
Final Fight	Super Nintendo	17
Flinstones, The	Master System II	13
Forgotten Worlds	Megadrive	1
Fortress Of Fear	Game Boy	11
G. P. Monaco	Megadrive	1
Gain Ground	Master System II	1
Gain Ground	Megadrive	2, 13
Gargoyle's Quest	Game Boy	1, 4, 6, 7, 12
Gates Of Zendocon	Lynx	4, 9
Gauntlet	Nintendo	18
Gauntlet	Lynx	3
Gauntlet	Master System II	4
Gauntlet 2	Game Boy	18
Gauntlet 2	Nintendo	11
Ghostbusters	Master System II	6, 7
Ghostbusters	Megadrive	1
Ghosts And Goblins	Nintendo	17
Ghouls'n Ghosts	Master System II	14
Ghouls'n Ghosts	Megadrive	1, 8
Goal!	Nintendo	2
Godzilla	Game Boy	15, 17
Golden Axe	Master System II	1, 18
Golden Axe	Megadrive	3, 4, 6
Golden Axe 2	Megadrive	9, 12, 16
Golden Space	Megadrive	2
Golf	Game Boy	2, 3
Goonies 2	Nintendo	2, 15, 18
Gremlins 2	Nintendo	3, 14
Guerrilla War	Nintendo	11
Gynoug	Megadrive	10, 17
Hang On	Master System II	6
Hard Driving	Lynx	8
Hellfire	Megadrive	13
Herzog Zwei	Megadrive	12
Hunt For Red October, The	Game Boy	6,11
Ikari Warriors	Nintendo	2, 4
Ironsword	Nintendo	8
Ironsword: Wizards & Warriors 2	Nintendo	4, 6
Isolated Warrior	Nintendo	4
J. J. And Jeff	Turbo Grafx	16
Jackie Chan	Nintendo	17
Jackie Chan's Action Kung Fu	Nintendo	10
James Pond	Megadrive	3
John Madden American Football	Megadrive	3, 11
Kenseiden	Master System II	8, 11
Kickle Cubicle	Nintendo	7, 12
Kirby's Dream Land	Game Boy	18
Klax	Megadrive	12
Last Battle	Megadrive	4
Legend Of Zelda, The	Nintendo	16
Little Nemo: Dream Master	Nintendo	10, 18
Low G Man	Nintendo	12, 15
Marvel Land	Megadrive	15
Megaman	Game Boy	9
Megaman 2	Game Boy	8, 10, 15
Megaman 2	Nintendo	3, 9
Megaman 3	Nintendo	14, 17
Metroid	Nintendo	4, 6, 15
Mickey Mouse	Game Boy	15
Mickey Mouse	Game Gear	3
Mickey Mouse Capade	Nintendo	4
Mickey Mouse: Castle Of Illusion	Megadrive	1
Mickey Mouse: Castle Of Illusion	Master System II	16
Might & Magic	Megadrive	5
Mission Impossible	Nintendo	13
Moonwalker	Megadrive	1, 8, 16
Ms. Pacman	Lynx	2
My Hero	Master System II	3
Nemesis	Game Boy	2, 8, 9
Nemesis 2	Game Boy	14
Ninja Gaiden	Master System II	18
Ninja Gaiden	Game Gear	11
Ninja Spirit	Turbo Grafx	13
Nintendo World Cup	Game Boy	17
Out Run	Game Gear	6, 10
Out Run	Megadrive	7, 8
P. O. W.	Nintendo	12
Pacmania	Master System II	7, 18
Panza Kick Boxing	Turbo Grafx	17
Paper Boy 2	Super Nintendo	18
Pc Kid 2 Bonks Revenge	Turbo Grafx	9
Pengo	Game Gear	9
Phelios	Megadrive	16
Pin-bot	Nintendo	7
Pipe Dream	Game Boy	1, 7
Pit Fighter	Megadrive	14
Populous	Master System II	5, 6, 7
Power Blade	Nintendo	8
Predator 2	Megadrive	15
Prince Of Persia	Game Gear	18
Probotector	Nintendo	1
Psychic World	Game Gear	3, 8, 11, 18
Punch Out	Nintendo	3, 4
Putt & Putter	Game Gear	9

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Quackshot	Megadrive	7
R-Type	Game Boy	14
R-Type	Master System II	2, 9
Rainbow Island	Nintendo	8, 15
Rastan	Master System II	1
Regreso Al Futuro 2	Master System II	10
Revenge Of Shinobi, The	Megadrive	1
Rival Turf	Super Nintendo	17
Road Racer	Nintendo	1
Road Rash	Megadrive	7, 15
Robocod: James Pond 2	Megadrive	8, 10
Robocop	Nintendo	3, 5, 6, 9
Robocop 2	Game Boy	8
Rolling Thunder 2	Megadrive	17
Salamander	Nintendo	9
Scramble Spirits	Master System II	8
Scrapyard Dog	Lynx	8
Shadow Dancer	Megadrive	1
Shadow Of The Beast	Master System II	15, 17
Shadow Warriors	Game Boy	17
Shinobi	Master System II	17
Shinobi	Game Gear	4, 6, 7
Shinobi	Master System II	1
Sim City	Super Nintendo	17
Simpsons, The	Nintendo	9, 10
Slider	Game Gear	12
Slime World	Lynx	18
Slime World	Lynx	10
Smash TV	Super Nintendo	13, 17
Snake Rattle 'n' Roll	Nintendo	7
Snow Bros Jr.	Game Boy	14
Solar Jetman	Nintendo	1, 6, 7
Solomon's Key	Nintendo	1
Sonic	Game Gear	13, 15
Sonic	Master System II	5, 10, 16
Sonic	Megadrive	2, 6, 8, 10
Sonic 2	Megadrive	11, 17
Space Harrier	Game Gear	7
Space Harrier	Master System II	2, 9, 10
Space Harrier	Turbo Grafx	12
Spiderman	Nintendo	4
Spiderman	Master System II	5
Splatter House	Turbo Grafx	10
Star Wars	Nintendo	14
Street Fighter 2	Super Nintendo	16, 18
Street Gangs	Nintendo	16
Streets Of Rage	Megadrive	15, 18
Strider	Master System II	6

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Super Ghost'n Ghouls	Super Nintendo	14
Super Hang On	Megadrive	2
Super Hunchback	Game Boy	18
Super League	Megadrive	6
Super Mario 3	Nintendo	9, 11, 12, 13, 15
Super Mario Bros	Nintendo	6, 10
Super Mario Land	Game Boy	5, 7, 9, 10, 16
Super Mario World	Super Nintendo	13, 15, 16, 17
Super Monaco G. P.	Megadrive	5, 7
Super Monaco G. P. 2	Game Gear	17
Super Probotector	Super Nintendo	15
Super R Type	Super Nintendo	11, 13
Super Soccer	Super Nintendo	15
Super Spy Hunter	Nintendo	14
T.M.N.T.	Game Boy	1
Taz-Mania	Megadrive	14, 16
Team Usa Basketball	Megadrive	16
Tennis	Game Boy	10, 13
Tennis Ace	Master System II	2, 4
Terminator 2	Game Boy	8, 12
Tetris	Game Boy	3
Thunder Force 2	Megadrive	2
Thunder Force 3	Megadrive	6, 12
Thunder Force 4	Megadrive	17, 18
Tiger Heli	Nintendo	4, 6
Tiger Road	Turbo Grafx	10
Tortugas Ninja	Game Boy	7, 12, 13
Tortugas Ninja	Nintendo	4
Tortugas Ninja 4	Super Nintendo	17
Track And Field 2	Nintendo	3
Transbot	Master System II	3
Truxton	Megadrive	1, 17
Turrican	Megadrive	7, 9
Vigilante	Master System II	8, 11
Viking Child	Lynx	7
W.W.F.	Nintendo	13
W.W.F. Superstars	Game Boy	6
Where In Time Is Carmen Sandiego	Megadrive	17
Who Frammend Roger Rabbit?	Game Boy	14
Wimbledon Tennis	Game Gear	16
Wizards And Warriors 2	Game Boy	17
Wonder Boy	Game Gear	3, 10
Wonder Boy 3	Master System II	3, 4, 6
Wonder Boy: The Dragon's Trap	Master System II	15
World Cup	Game Boy	3, 13
World Cup	Nintendo	5, 9
World Wrestling	Nintendo	8
Zaxxon 3 D	Master System II	12

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

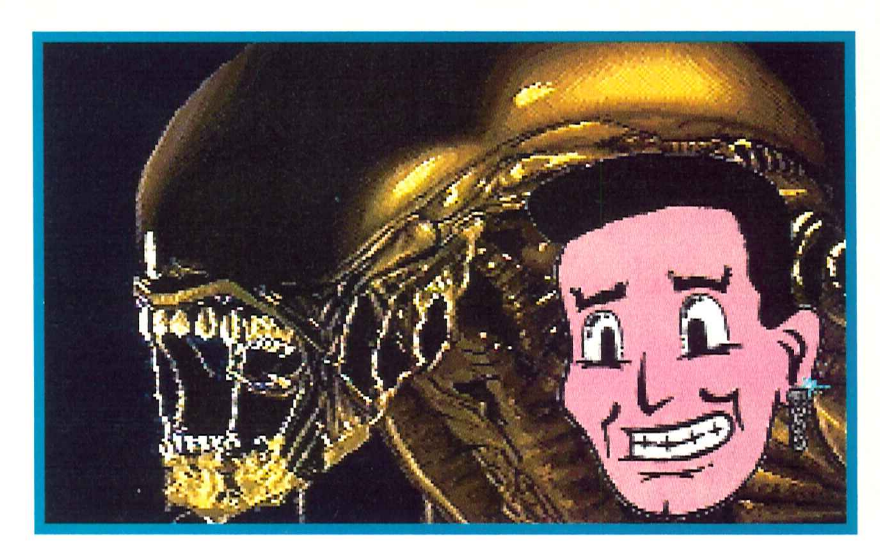


MAPA Y SOLUCIÓN DE	CONSOLA	Nº HC
Alex Kidd In Shinobi World	Master System II	10
Bart Simpson Scape From Camp Deadly	Game Boy	9
Batman	Nintendo	1
Bloowout	Nintendo	13
Bonanza Bros	Megadrive	12
Bugs Bunny, The	Nintendo	13
Castle Of Illusion	Master System II	6
Castlevania Adventure,the	Game Boy	12
Chip'n Dale Rescue Rangers	Nintendo	10
Chuck Rock	Master System II	16
Flintstones, The	Nintendo	15
Golden Axe	Master System II	2
Lucky Dime Caper,the Starring Donal	Master System II	13
Mega Man	Nintendo	8
Mission Impossible	Nintendo	11
Quak Shot	Megadrive	8
Shinobi	Game Gear	11
Sonic	Master System II	3, 4
Spiderman	Megadrive	9
Super Ghouls'n Ghosts	Super Nintendo	17
Super Mario 3	Nintendo	3, 4, 5
Terminator	Megadrive	14
Terminator 2	Game Boy	14
World Of Illusion	Megadrive	17

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!







Tras la tranquila temporada de los primeros meses del año, llega la verbena primaveral de juegos. En este suculento Game Masters tendréis la oportunidad de presenciar las últimas novedades de la poderosa Acclaim, echar un pequeño vistazo al panorama nacional y algunas curiosidades más que espero os sirvan de sufrimiento para los próximos días.

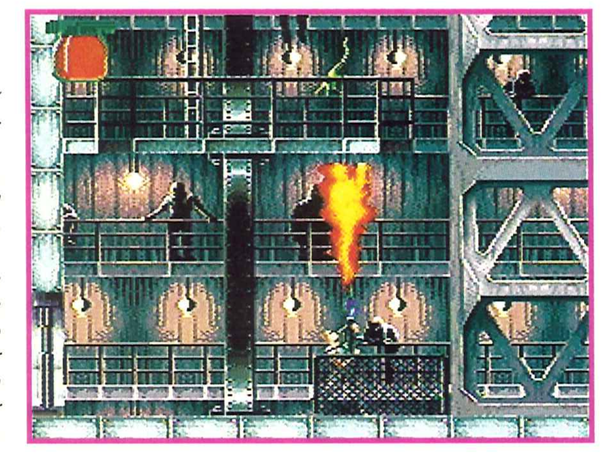
Tras unos meses de ligera tranquilidad, una de las más poderosas compañías del momento ha roto el silencio con **tres súper producciones** que darán mucho que hablar los próximos meses. Todos ellos gozan de suficiente fama como para encumbrarse en lo más alto de las listas de éxitos mundiales y dentro de unos meses tendréis la oportunidad de introducirlos en vuestras consolas.

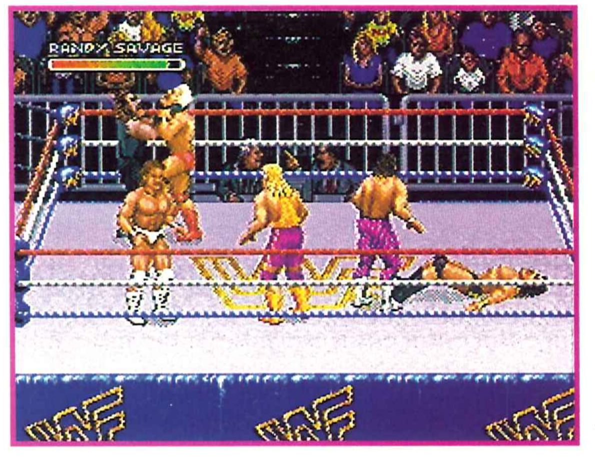
El primero de ellos viene de la mano de **LJN** y el grupo de programación Sculptures Software, creadores del Super Star Wars, el título: **WWF Royal Rumble,** un monstruoso cartucho de **16 megas** que deja muy atrás a su antecesor ofreciendo animaciones más fluídas y suaves, muchas más opciones, toda la plantilla de doce wrestlers y la divertida modalidad de combate Royal Rumble, donde **hasta seis jugadores simultáneos** se darán cita en el ring. Luchadores clásicos como **Randy Savage, Mr Perfect, The Undertaker o Ted Dibiase** se enfrentarán a los nuevos valores del wrestling, The Narcissist, Yokozuna, Razor Ramon, Crash o Tatanka, por citar algunos.

Las opciones de lucha incluyen enfrentaientos individuales, normal y triple Tag Team y la ya mencionada Royal Rumble. Pero para verlo nada mejor que unas imágenes...

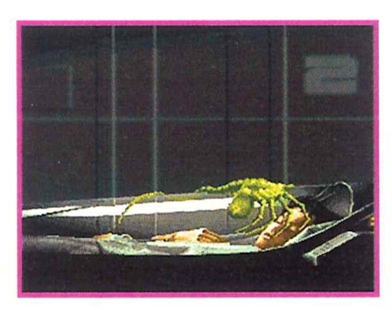
El segundo titulazo es **la conversión para Super Nintendo de Alien 3.** La realización ha corrido a cargo de **Probe** y hay que reconocer que han realizado un trabajo realmente asombroso y que convierte a esta versión en la más perfecta de todas. Todo

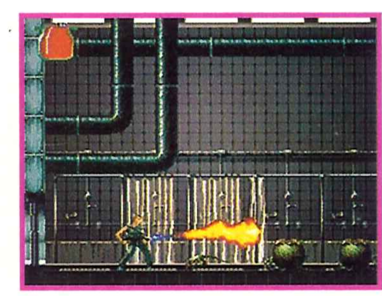
Sorpendente. Realmente Acclaim ha dado lo mejor de sí misma para crear esta auténtica súper producción que responde al nombre de Alien 3. Tranquilos, no os pongáis nerviosos que pronto podréis disfrutar de ella en vuestras Super Nintendo.

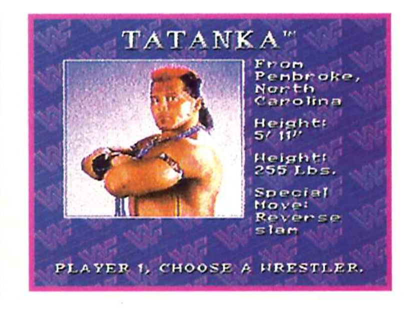




WWF Royal Rumble promete ser espectacular: hasta seis luchadores podrán competrir simultáneamente en pantalla. Pero es tan sólo un pequeño detalle. WWWF Royal Rumble está lleno de ellos.









Super NES CD Rom. Cada día más cerca...

Los admiradores del nuevo **CD para super Nintendo** están de enhorabuena. Ya se saben todas las características, formas y planes de lanzamiento de esta unidad Compact Disc. El nombre, de momento, es **Super NES ND** (Nintendo Disc) aunque es posible que cambie en los mercados europeos y americanos.

El Super Nintendo Disc consta de tres partes: **la unidad de CD ROM** situada bajo la consola, **el ND System Card** en forma de cartucho y donde están los nuevos cerebros de la bestia y el correspondiente **adaptador cableado entre la unidad y el cartucho.** Cada Compact Disc irá acompañado de su correspondiente caddy para proteger el disco, al igual que un dispositivo de seguridad software para proteger la duplicación de CD. Se tiene previsto su lanzamiento en Japón y Estados Unidos en la temporada otoño-invierno.

COPROCESADOR: RISC 32 bits a 21.477 Mhz.
MEMORIA PRINCIPAL: 8 Megabits D RAM y 1 Megabit D RAM.
MEMORIA ADICIONAL: 4 Megabits D RAM y 2 Megabits de System ROM.
TIEMPO DE ACCESO A DISCO: 0,7 segundos.
VELOCIDAD DE LECTURA: 150 o 300 Kbytes por segundo.

ha sido incluído en el cartucho, **la asombrosa intro, la música de la película, el sonido FX totalmente digitalizado, el tétrico ambiente y una jugabilidad realmente asombrosa.**

Y por fin llega el super título del año, uno de los juegos más esperados y que promete ser una réplica exacta de la máquina recreativa. Estoy hablando de **Mortal Kombat,** un arcade de lucha que causa furor en salones recreativos gracias a sus luchadores digitalizados, violencia sin límites y perfecta jugabilidad.

Prepárate para combatir frente a Johny Cage, Sub Zero, Scorpion, Lu Kang, Sonya, Kano, Raiden, Goro y Shang Tsung, los guerreros más sangrientos de todos los tiempos. Mortal Kombat será convertido para **Super Nintendo y Mega Drive en cartucho de 16 megas, Sega CD, Game Gear y Game Boy.** Todas las versiones ofrecen un parecido increíble con la máquina, destacando **las versines 16 bits,** donde serán incluídos todos los movimientos y características del original. Por cierto, ¿incorporarán todas los sangrientos detalles de la recreativa? Veremos.

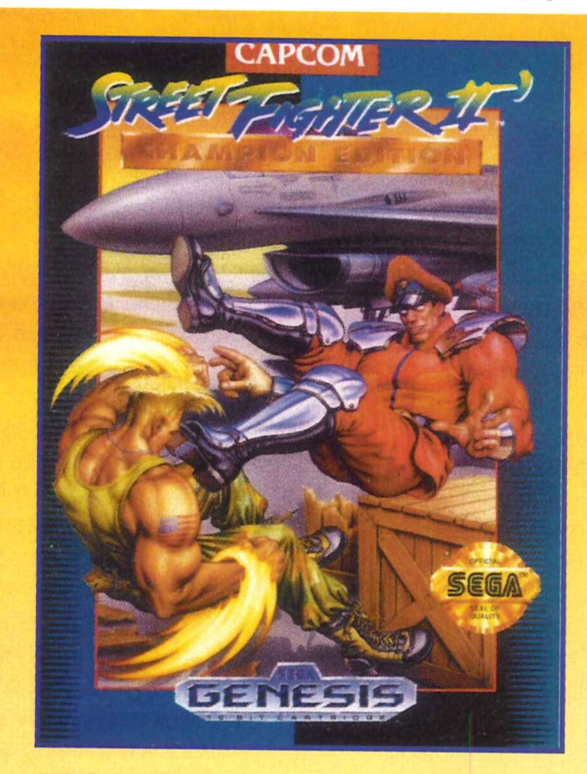
Novedades a la carta

Empecemos por la **Big N. Konami** se prepara para la campaña otoño-invierno con tres increíbles lanzamientos, **Super Castlevania V** con Chip Syper FX incluído, o formato CD ROM, **Tortugas Ninja V** para cuatro jugadores



simultáneos y 16 megas y un arcade al más puro **estilo Cybernator** que también utilizará el famoso Syper FX. **Capcom** pronto nos sorprenderá con su **Final Fight,** una excelente Beat'em up con cinco largas fases para dos jugadores simultáneos. Atención al escenario porque **Chun Li y Guile** aparecen como estrellas invitadas, estáticas, pero llenas de carisma. El otro super lanzamiento de Capcom será **U.N. Squadron 2**, más fases, nuevos aviones y dos jugadores simultáneos.

En el campo **de la recreativas** podríamos hablar de **Street Fighter 3,** sus 16



STREET FIGHTER II, CHAMPION EDITION. EL MITO, EN MEGA DRIVE

Por fin y tras varios meses de silencios, dudas y promesas, el juego del siglo, Street Fighter 2 Champion Edition, en su versión para Mega Drive ha mostrado al mundo **sus primeras imágenes,** orgulloso y sabedor del éxito que le va a convertir en **el juego más vendido de todo el año para la máquina de Sega.**

Esta versión será **la más completa realizada hasta ahora** y contará con todas las cualidades de la configuración Champion Edition. Para que alucinéis un poquito y os hagáis una idea de cómo va a ser esta maravilla, aquí están **las primeras pantallas del juego más esperado de todos los tiempos.**

¡Disfrutad Megadrivers del universo!.









luchadores, peleas de más de dos jugadores, sus dos coprocesadores de 16 bits desarrollados por Capcom y las únicas apariciones de Ryu y Sagat. Por cierto la versión **Street Fighter Turbo Champion Edition se acerca a Super Nintendo**, y la tercera parte también.

Tecmagik pronto nos sorprenderá con un juego de **Steven Seagal** de 16 megas y la versión Super Nintendo de **la Pantera Rosa.**

Nintendo presentará dentro de muy poqùito un excelente simulador de casino realizado por HAL llamado **Las Vegas Stakes,** muy bien realizado y que nos meterá de lleno en el reconfortante pero peligroso mundo del dinero fácil. Atención porque es muy divertido.

Interplay, por su parte, también quiere sorprender a medio mundo con su **Robocop vs Terminator**, ¿bonito nombre verdad?. Y seguro que es mejor que el pobre **Alien vs Predator de Activision.**

Los próximo títulos los mencionaré rápidamente para no cansaros mucho: **Super Back to the Future 2, Darius 3, Joe & Mac 2,** (no será el Congo's Caper), **Lord of the rings, Jaguar XJ220, Mario is Missing, Battle Cars, Los Intocables, Drácula, Last Action Hero, Super Global Gladiators, Wolfchild, Actraiser 2, Felix el gato, Speedy Gonzalez y el Inpector Gadget,** ¡uf, uf!.

Aterrizemos en el planeta **Sega** para confirmar que **la tercera parte del Sonic** va a ser programada por un grupo americano. Emción por todo lo alto.

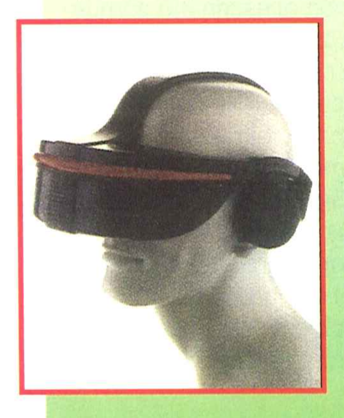
Y, por compañías, **Konami** presentará su **Rocket Knight Adventure, Code Masters** una versión de **Dizzy,** el famoso **Drácula de CD ROM y cartucho, Wayne's World** de los temibles THQ, **Harlem Globetrotters y la segunda parte de ese juego tan curiooso llamado Toe & Jam.**

Y no me he olvidado del **3DO** porque sus primero juegos serán **Road Rash 3D, John Madden, Jurassic Park, 3D Laser Blaster, 3DO Golf y World Builders.**

¡Ya está!, ¿os parece poco?.

THE ELF

VIRTUAL VR: SEGA EN 3D



Después de dos años trabajando en el difícil campo de la realidad virtual, **Sega** ha creado un nuevo periférico para **Mega Drive llamado Virtual VR.** Este nuevo logro tecnológico está formado por **un ligero casco de realidad virtual con visores y auriculares de sonido incluídos,** similar a los de las máquinas recreativas de realidad virtual pero mucho más ligero, cómodo y compacto.

Los juegos no serán tan complejos como en salones recreativos pero sí **lo suficientemente reales** como para engañar a nuestros ojos con este nuevo mundo de 360 grados.

Junto con el Virtual VR saldrá a la venta el espectacular **Virtua Racing de fórmula 1.** Simuladores de vuelo, arcades y juegos de rol serán los próximos en aparecer. Lo veremos, en los E.E.U.U. **a partir de otoño de este mismo año.**

EL BUZÓN DE LOS GAME MASTERS

Ya estoy aquí de nuevo para **soportar vuestras súplicas** y comentar esos asuntos de actualidad que me planteáis mes a mes. El primero que sale a la palestra es **Jose Antonio Conde,** de Santander. Y es que tanto va el cántabro a la fuente... Pero no te preocupes, tus **fotocopias de tiendas chinakas y direcciones de compañías** son realmente interesantes. Y sí, es cierto que **muchos juegos de MSX han sido convertidos para la gran familia Nintendo**, yque Konami tiene el récord de conversiones. Como no me has aburrido, el MSX me gusta, te he contestado.

El laborioso **Iñaki Dufour** me ha mandado un libreto con **todas las novedades de la familia Mega Drive**. ¡A ver si la próxima vez lo encuadernas, manitas!. De todas formas todo lo que me cuentas ya lo sabía, a ver si nos esforzamos. No... hombre, que es broma, que me ha gustado tu formato de carta.

Contesto punto por punto a **Alberto Ausin Ciruelos** . Sí, tienes mucha razón en cuanto al retraso de la aparición de algunos juegos en nuestro país, pero tampo creas que es tanto Me creo lo del **Street Fighter 2 de NES** en España. Lo malo, me refiero a **la piratería,** se multiplica rápidamente. **Super Star Wars** nunca podrá adelantar a **Super Mario World** en la lista de éxitos. La **Turbo Duo** tendrá todo el futuro que le quieran dar sus distribuidores, cuando los haya. Mis juegos favoritos de Duo son **Gate of Thunder, Shadow of the Beast, Lords of Thunder, R Type de cartucho y PC Kid 2.** Por cierto si estás esperando ver **Terminator 2,** olvídate de él, es bastante malete. Lo de la que me "amenaces" con denunciarme no me ha hecho gracia, listillo.

Mi amiguete **J.B.B.** de Valencia me ha escrito por segunda vez para seguir haciendo preguntillas de esas que le gustan a él. Los **precios del mercado americano** son realmente ridículos si los comparamos con los europeos. ¡Ójala fuean igual aquí!. Y el truco no consiste en comprarse muchos juegos al mes, sino en **comprarse los buenos.**

Las características más interesantes de los **Turbo R y MSX 2** son dos CPU's, un Z-80 y un R 800 a 28 Mhz, 9 canales de sonido PCM, una impresionante ROM de 1536 k, una vídeo RAM de 128 K y una paleta de 19.268 colores. Como bien sospechas tengo un pendiente en la oreja y **una edad de...**, ¡eso no se pregunta hombre! (*Nota del director: The Elf tiene 22 tacos, ¡Y no veas qué pendientes se gasta!*)

Y atención porque llega el compositor **David Hayden Doval** de Vigo, (broma, periquín), y su prometedora lista de preguntas y ruegos varios. No te voy a decir los diez mejores de tu lista, pero cinco sí, Ranma 1/2, Mortal Kombat, Batman Returns, Actraiser y Legend of Mystical Ninja, y podrás verlos a después del verano. De las recreativas View Point y G.O.T., de momento, no habrá conversiones para Super Nintendo. Sí, va a salir **la 5ª parte de Mario**, ¿cuándo?, pregúntaselo a Shigeru. Tus dudas sobre Street Fighter 3 ya las he comentado por ahí arriba.¡Ah!, gracias por las fotocopias, pero ya tengo la revista.

Basta por hoy. El mes que viene, más.

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS ´N´ GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL ´92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II, STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL
SEGA
MEGA DRIVE
Trucos y ayudas
▸ Una guía para disfrutar a tope los mejores juegos de Sega
▸ Cientos de claves para jugar con ventaja
▸ Más de 500 pantallas a todo color
▸ Desvelamos todos los secretos
▸ 50 megajuegos de Sega

A LA VENTA EL 15 DE MAYO

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!



P.V.P. 1.500 pts.

(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..

Dirección:..

Localidad:........................ Provincia:....................

Código Postal:....................Teléfono:....................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.

❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.

❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.

❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

Número ____ ____ ____ ____

Fecha de caducidad: ______________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

La Gran

INTERCAMBIOS

ME GUSTARÍA poder cambiar el «F-Zero» de la fabulosa Super Nintendo en versión española, por el «Joe & Mac» o por el «Super WWF». Si estáis interesados en el tema, llamar al TF:93-3223081 y preguntar por Jaume Sola.

QUISIERA INTERCAMBIAR los juegos: «Double Dragon» y «New Ghostbusters 2» por los siguientes juegos de Nintendo: «Championship Rally» y «Terminator 2». Preguntar por Alejandro Martínez. TF:96-6866038.

CAMBIO los juegos: «Mercs», «Heavyweight Champ», «After Burner» y «World Soccer» por cualquier juego de Master System. Llamar por las noches. Preguntar por Nuria. TF:93-3394702.

QUISIERA CAMBIAR estos dos juegos de la Master System: «Ghost House» y «The Ninja» por otros de la misma consola. Preguntar por Guillermo. TF:91-3512274.

CAMBIO la consola Nintendo con 4 mandos y 5 juegos, totalmente nueva, por la Super Nintendo con los juegos: «Super Mario World» y «Street Fighter II». Preguntar por David. TF:93-4212816.

CAMBIO el juego «Quackshot» para Mega Drive por el «Kid Chameleon» o por otros como: «Terminator», «Thunderforce III», «Taz-Mania» o «John Madden Football». Preguntar por David. TF:94-4832150.

CAMBIO diversos juegos de la pequeña Game Boy por «Robocop 2» o «Turtles 2». Preguntar por David Melero. TF:967-442740.

CAMBIO los juegos «Tiny Toon» y «Robocop 2» de Game Boy, en buen estado de conservación. Preguntar por Javier Sánchez. TF:91-3524430.

ME GUSTARIA CAMBIAR el juego «Wrath of the Black Manta» de Nintendo por cualquier otro, como: «Solstice», «Simon Quest» o «Turtles», en perfecto estado y con instrucciones. Preguntar por Daniel Núñez. TF:986-661374.

CAMBIO Game Gear + juegos por Mega Drive o Super Nintendo. Abono diferencia. Preguntar por Rober. Llamar a partir de las 15:00 horas. TF:91-7058636.

VENTAS

VENDO consola Nintendo con once juegos en buen estado por 27.500 pesetas. Llamar al 91-3831515, de 19:00 a 21:00 horas. Preguntar por Pedro o Mariano González.

VENDO consola Nintendo con el Nes Four Score, cuatro mandos y los juegos: «Super Mario Bros», «Tetris», «World Cup», «Tennis» y «Kung Fu». Preguntar por David Macía. TF:93-4212816.

VENDO Game Boy en perfecto estado con menos de un año, con los siguientes juegos: «Tetris» y «Megaman» por 11.500 pesetas. Preguntar por José Miguel Roque. TF:96-3576293.

ALUCINA vendo Game Boy con el «Tetris» y cables por sólo 5.000 pesetas. Soy de la ciudad olímpica de Barcelona. Preguntar por Alex. TF:93-5648628. ¡¡Good Bye!!

VENDO Sega Mega Drive con un control pad y tres juegos: «Sonic», «Out Run» y «Castle of Illusion». Todo en perfecto estado. Preguntar por Vicente. TF:96-3633783.

VENDO consola Mega Drive a buen precio y en buen estado por 19.990 pesetas, con 3 juegos a elegir entre: «Sonic», «Street of Rage», «Golden Axe I» y «Golden Axe II». Y luego otra serie de juegos a 4.000 pesetas cada uno. Debéis preguntar por Jonathan. TF:928-244602.

VENDO una Game Boy con el «Tetris», «Mario Land», «Batman», «R-Type», «Megaman», «Elevator Action» y «WWF Superstars» por tan solo 20.000 pesetas. Preguntar por José Vilaseca. TF:93-4900797.

VENDO consola Nintendo incluyendo pistola, 2 pads y 3 fantásticos juegos por sólo 10.000 pesetas. Preguntar por Alberto Sánchez Herrero. TF:983-804177.

ME GUSTARÍA vender la consola Nintendo + pistola + «Mario Bros» + «Duck Hunt» + «Track Field II» + «Isolated Warriors» + 2 mandos, por 22.000 pesetas o por unas 20.000 pesetas o, como mínimo, 17.500 pesetas. Preguntar por Jacobo. TF:93-3733003.

SE VENDE consola Nintendo con unos pocos meses de uso, con siete de los mejores juegos del mercado: «Super Mario Bros 3», «Tortugas Ninja 2» y «World Cup Simpson». Precio muy interesante. Preguntar por Francisco Javier. TF:968-520377.

COMPRA

COMPRO juegos para Super Nintendo. Precio a discutir. Interesados deben llamar al TF:93-7989774. Preguntar por Hugo Nieto.

DESEARÍA COMPRAR cualquier tipo de consola. Sea la que sea, a un precio de 5.000 pesetas. A ser posible con algún juego. Preguntar por Miguel Angel. TF:91-6753581.

ME GUSTARÍA comprar la Game Boy en buen estado por 6.000 pesetas. Preguntar por Jonathan. TF:985-468211.

COMPRO Mega Drive en buen estado sin juegos ni joysticks. Precio a negociar, a partir de 10.000 pesetas. Preguntar por Ernesto Alvarez. TF:987-690590.

COMPRO consola Super Nintendo en buen estado. Preguntar por Alberto Ruiz. TF:948-310073.

COMPRO cartuchos, si puede ser «Super Mario» o algún juego de coches. Estoy dispuesto a pagar entre 5.000 y 6.000 pesetas. Preguntar por Alejandro Domínguez. TF:968-808943. Por otra parte, vendo el «Super Mario» por 5.500 pesetas.

COMPRO cualquier juego de rol y estrategia para la Mega Drive, con instrucciones y en buen estado. Precio a convenir. Llamar a partir de las 6 de la tarde. Preguntar por Elena. TF:943-394521.

COMPRO caja del «Sonic» para Master System II. Precio importante a razonar. Los que estéis interesados debéis preguntar por Jorge en el TF:96-2663272.

COMPRO Super Nintendo de segunda mano por 15.000 pesetas, que esté en buen estado. También algún juego por 4.000 pesetas. Llamar de 9:00 a 1:00 horas. Preguntar por Raúl. TF:976-523669.

COMPRO los juegos: «Tortugas Ninja IV», «Joe & Mac» y «Robocop 3» por 3.500 pesetas máximo. Enviar contra rembolso. Llamar al mediodía y preguntar por Daniel García en el TF:91-6775819.

VARIOS

CAMBIO O VENDO Master System II con mando y 4 juegos: «Alex Kid», «Out Run», «Europa» y «Heavyweight Champ» por Game Boy y 2 juegos, o la vendo por 10.000 pesetas. Preguntar por Ramón. TF:977-319644 y 977-371263.

Ocasión

CAMBIO consola Nintendo con 8 juegos y joystick Advantage por Super Nintendo con cualquier juego, o compro Super Nintendo con cualquier juego por 18.000 pesetas. TF:976-416042.

ME GUSTARÍA mantener correspondencia con usuarios de la pequeña Game Boy o de la magnífica Super Nintendo. Escribir a: Fernando Sanz, Urb. Virgen del Pilar, 42. 19250-Sigüenza-(Guadalajara). TF:911-391300.

VENDO O CAMBIO estos dos juegos: «Shinobi» y «Donald Duck» para Game Gear. Si te enrolla, llama al TF:968-640527. Preguntar por José Palazón. ¡¡¡TE ESPERO!!!

VENDO consola Master System II con 2 mandos y 5 juegos, todo por sólo 10.000 pesetas. Además compro Mega Drive de segunda mano. Llama al TF:983-308438 y pregunta por Jorge Prieto . ¡¡UN SALUDO!!

VENDO O CAMBIO Game Boy con sólo tres meses, pilas y dos juegos por 15.000 pesetas. La cambio por Nintendo, teniendo en cuenta la diferencia de precio. TF:974-487323. Preguntar por Vanesa.

VENDO O CAMBIO «Super R-Type» y «Super Adventure Island». Precio a convenir. Cambio por «Final Fight», «Super Tortugas IV» o «Addams Family» de Super Nintendo. Debéis preguntar por Nicolás Hernández. TF:958-205171.

ME ENCANTARÍA conocer trucos para los juegos de Game Boy: «Rescue of Princess», «Bobblete» y «Megaman». Preguntar por Iñaki Moral. TF:96-3519122.

VENDO dos accesorios para Game Boy: lupa y altavoz, o cambio por «Megaman I ó II». Preguntar por Rodrigo. TF:93-3778428. Sólo de Barcelona. Llamar noches.

VENDO consola Nintendo con 2 mandos, pistola y 4 juegos. También la cambiaría por Super Nintendo, «El Cerebro de la bestia». Precio a convenir. Preguntar por Francisco Javier. TF:96-3342354.

CLUBS

SI VIVES en Barcelona y tienes una consola 16 bits, apúntate al club de los 16 bits. Manda una carta con todos tus datos y una foto reciente dirigida a: Nacho, c/ Monegal, 8-2º D, o llama al TF:93-2127007.

ME GUSTARÍA ser socio de un club de Master System II, con el fin de intercambiar juegos. Preferentemente en Barcelona. Preguntar por Jordi. TF:93-4153683.

SOMOS el club "Coco Games", y nos gustaría intercambiar trucos y demás cuestiones. Exclusivamente para consolas Nintendo. Preguntar por Rafael Moya. TF:956-258377.

QUIERO formar un club con todos los Nintenderos que se animen. Cada uno recibirá su carnet de socio. Intercambiamos trucos, hacemos concursos, etc. Preguntar por Ramiro. TF:925-530186.

QUERÍA formar un club consolero de chicos/as. Intercambiamos juegos, trucos, opiniones y todo lo que se os ocurra. Si os interesa, llamad al TF:952-310079.

QUIERO formar un club de Game Boy. Me gustaría que me mandaran trucos e información sobre los juegos de esta portátil. Preguntar por Pablo. TF:941-256330.

QUEREMOS hacer un club de consoleros. La consola es una Nasa compatible con la Nintendo. No te preocupes por el dinero, porque es gratis. Llamar al TF:91-4637377. Preguntar por Rony.

AQUÍ LLEGA el club "Golden Axe". Para intercambiar juegos de Master System, Mega Drive, etc. Sólo de Sega. Si quieres pertenecer, llama al TF:971-771781. Preguntar por José Antonio.

SI TENÉIS alguna duda sobre vuestros juegos preferidos o simplemente queréis intercambiar opiniones sobre Nintendo o Game Boy, podéis llamar al TF:91-5306947. Preguntar por Ricardo.

QUEREMOS formar un club para los amigos lectores que tengan una consola Nintendo. Los asociados recibirán una revista con trucos e información. Preguntar por Nacho Algora. TF:976-310021.

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ________________________________

____

____

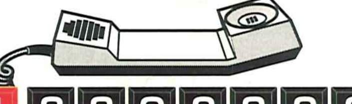
____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

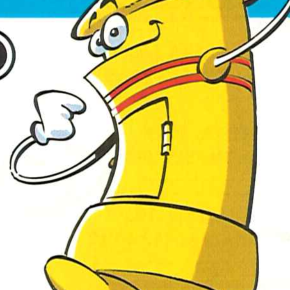
C.P. .... LOCALIDAD ............................PROVINCIA....................................TLF............................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.



VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO



91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

GAMEBOY COMPLEMENTOS GAMEBOY



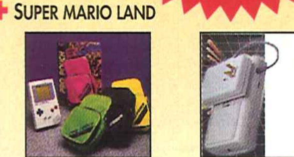


GAMEBOY 7.990

GAMEBOY + TETRIS 10.990

GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 13.990









ILUMINACION- 1.950 · LUPA- 1.595 · ALTAVOCES- 1.895

CARRY CASE- 1.995 · PLAY AND CARRY CASE- 2.495 · MALETIN ATTACHE- 3.295







PRO POUCH- 1.995 · BATERIA NUBY- 4.995 · ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495 · LIGHT BOY- 3.690 · LUZ Y LUPA- 3.395









BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995 · HOLSTER KONIX- 2.295 · GAME PACK- 1.550 · ADAPTADOR COCHE- 1.595 · SOLAR BOY- 4.900





HANDY BOY- 5.990 · HANDY CARRY- 890 · HANDY POWER KIT- 8.790 · HIP POUCH- 1.690 · LOGIC 3 CARRY- 2.190

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

GAMEBOY CARTUCHOS GAMEBOY











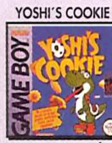












ALIEN 3	BART VS JUGGERNAUTS	BATTLETOADS	BEST OF THE BEST	BLUES BROTHERS	CRASH DUMMIES	DARKMAN
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - Consultar	P.V.P. - 4990
DOUBLE DRAGON 3	GEOR. FOREMAN BOXING	HUDSON HAWK	JOE & MAC	KRUSTY FUN HOUSE	LEMMINGS	MC DONALD LAND
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990
MEGA MAN II	PARASOL STARS	PHANTOM MISSION	POPEYE II	ROBIN HOOD	SPEEDBALL 2	SPIDERMAN 2
P.V.P. - 4490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990
STAR WAR	SUPER KICK OFF	SUPER MARIO LAND II	TERMINATOR 2	TERMINATOR 2	THE SIMPSONS	TINY TOONS
P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5400	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990
TORTUGAS NINJA II	TRACK AND FIELD	UNIVERSAL SOLDIER	WWF	WWF SUPERSTARS 2	XENON 2	YOSHI'S COOKIE
P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - Consultar





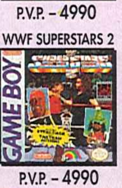




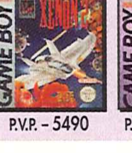


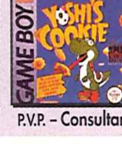




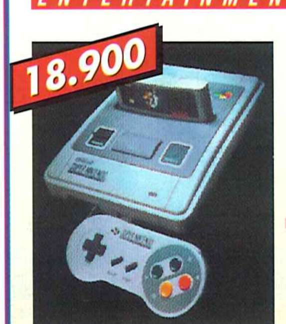








SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



18.900

23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

31.900 CON LOS JUEGOS STREET FIGHTER II Y MARIO WORLD

NUEVO PACK SUPERNINTENDO

31.900 CON LOS JUEGOS STARS WAR Y MARIO WORLD



ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900

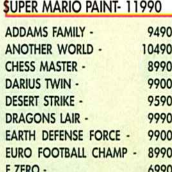


SUPER NINTENDO SCOPE - 8990



SCOPE POUCH - 5995

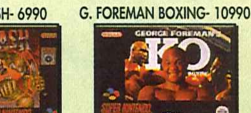




SUPER MARIO PAINT- 11990 · ANGLER- 3995 · PAD transparente- 3390 · MALETIN- 4490

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

ADDAMS FAMILY -	9490	FINAL FIGHT -	990	ROBOCOP III -	9490		
ANOTHER WORLD -	10490	GODS -	9990	SIMPSON KRUSTY FUN H -	9490	SUPER R-TYPE -	6990
CHESS MASTER -	8990	HYPER ZONE -	7900	SONIC BLASTMAN -	9900	SUPER SMASH TV -	8990
DARIUS TWIN -	9900	KING OF THE MONSTERS -	10990	SPANYKS -	9900	SUPER SOCCER -	7490
DESERT STRIKE -	9590	LEMMINGS -	9900	SUPER ADVENT. ISLAND -	9990	SUPER TENNIS -	6990
DRAGONS LAIR -	9990	NHLP HOCKEY -	9990	SUPER CASTELVANIA IV -	9490	SYLVALION -	9990
EARTH DEFENSE FORCE -	9900	PAPER BOY 2 -	8990	SUPER KICK OFF -	9900	TEST DRIVE 2 -	10490
EURO FOOTBALL CHAMP -	8990	PGA TOUR GOLF -	9590	SUPER MARIO WORLD -	7990	TOP GEAR -	9900
F ZERO -	6990	POPULOUS -	9990	SUPER OFF ROAD -	9900	TORTUGAS IV -	9990
F1 EXHAUT HEAT -	10990	RIVAL TURF -	9900	SUPER PROBOTECTOR -	8990	WWF -	9490















BARTS NIGHTMARE- 9990	BATTLE CLASH- 6990	G. FOREMAN BOXING- 10990	JOE & MAC- 9990
MAGIC SWORD- 10990	MICKEY MOUSE- 12490	PRINCE OF PERSIA- 9990	SPIDERMAN/XMEN- 9990
STAR WARS- 10490	STARWING- 9490	STREET FIGHTER II- 9990 (OFERTA)	SUPER G. & GHOST- 8990
SUPER MARIO KART- 8490	SUPER PARODIUS-9990	SUPER SWIV- 8990	TERMINATOR 2- 10490
U.N. SQUADRON- 9990	WHIRLO- 9990	WORLD LEAGUE BASKET- 8490	ZELDA- 7990

• EXCEPTO OFERTAS

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

MAS CARTUCHOS GAME BOY

Addams Family	5490	Mega man	3890
Adventure Island	3900	Mickey Mouse	5490
Asteroid	4990	Missile comand	4990
Batman II	3900	Motocross Maniac	4190
Blades of Steel	4490	NBA 2	5400
Bomb Jack	4990	Nemesis	4490
Bugs Bunny	4990	Nemesis 2	5490
Burai Figter de Luxe	4190	Ninja Gaiden	4400
Castelian	3900	Pac-Man	4490
Castelvania II	4990	Paperboy	4900
Chase HQ	4900	Prince of Persia	4400
Dig-Dug	4990	Probotector	4990
Double Dribble	4400	Robocop 2	4990
Dr. Franken	4490	Snaky Snakes	5490
Dragon´s Lair	4990	Solomon´s Club	4190
Duck Tales	4990	Star Treck	4990
Elevetor Action	4900	Super Hunch Back	4990
Fortified Zone	4900	Super Mario Land	4490
Gauntlet II	5400	Tip Off	5400
Ghostbuster II	4990	Tom and Jerry	5390
Gremlins 2	4900	Top Gun	5490
Hook	5490	Track Meet	4990
In your Face Basket	3900	Turrican	4990
Kirby´s Drcam Land	3990	Turtles	4490
Klaxx	3900	Wizard & Warriors	3890
Kwirk	4190	World circuit	4900
Mario & Joshi	4490	World Cup	4490

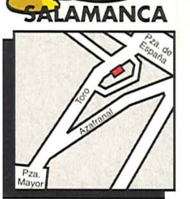
OFERTAS GAME BOY



Boulder Dash	2595
Dynablaster	2595
F1 Racer	3395
Gargoyles	2595
Jordan vs Bird	2595
Kung Fu Master	2595
Navy Seals	2990
NBA	2995
Pimball	2595
Prince of Boblete	2595
R Type	2595
Robocop	2990
Spiderman	2595

• EXCEPTO OFERTAS

CENTRO MAIL

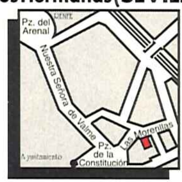


PEDIDOS POR TELEFONO

91 380 28 92



Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25



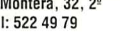
Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79

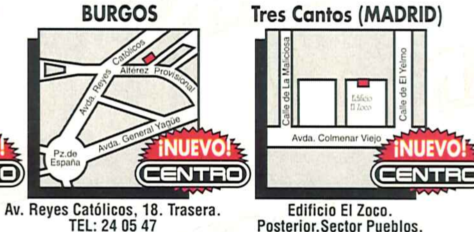


Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10

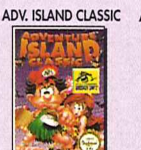


Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2. Planta Alta. Tel: 21 82 71



SALAMANCA



Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81

DosHermanas(SEVILLA)



Calle Las Morerillas, 6
TEL: 566 76 64

Fuengirola(MALAGA)



Calle Alemania, 5

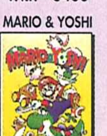
BURGOS



Av. Reyes Católicos, 18. Trasera.
TEL: 24 05 47

Tres Cantos (MADRID)



Edificio El Zoco.
Posterior.Sector Pueblos.

Nintendo

NUEVO PRECIO

NINTENDO + 1 MANDO **6.900**

NINTENDO + 1 MANDO + SUPER MARIO BROS **9.900**

ACTION SET
CONSOLA, PISTOLA, SUPER MARIO, DUCK HUNTER
19.435

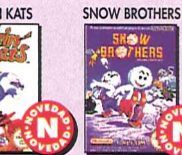
SUPER SET
CONSOLA, 4 MANDOS, TETRIS, SUPER MARIO, WORLD CUP
24.480

Addams Family	6990	Robocop	6500
Arch Rivals	6990	Shadow Warrior II	7990
Battletoads	8990	Silent Service	6500
Best of the Best	6490	Smash TV	7400
Black Manta	7100	Solomons Key	5600
Capitán Planeta	6990	Street Gans	7400
Castelian	6600	Super Mario	5990
City Conection	5600	Super Mario 2	7990
Crack Out	6500	Super Mario 3	8990
Chip & Dale	7990	Super Spy Hunter	7990
Dr. Mario	6500	Super Turrican	7950
Dyna Blater	7100	Talespin	8990
El Imperio contraataca	7790	Tennis	3900
Goal	6990	The Hunt for Red October	7100
Golf	3900	The Legend of Zelda	7250
Goonies 2	6500	The Simpson 2	8990
Gradius	5500	Tom & Jerry	7990
Guerrilla War	6990	Top Gun	6500
Ice Hockey	3900	Top Gun 2-2nd Mission	7900
Ikari Warriors	6500	Track & Field 2	6500
Joe & Mac	8990	Trog	6990
Maniac Mansion	9990	Turbo Racing	7250
Metal Gear	6600	Uforia	7400
Metroid	7100	Word Champ	7990
Mighty Bomb Jack	5600	Zelda 2	7990
New Ghostbusters II	6500		
Panic Restaurant	8990	Advantage joystick	6990
Paper Boy 2	7400	Alargador Cable	1995
Pro Wrestling	5500	Controllers	1800
RC Pro Am	5500	Organizador de Juegos	1195
Road Blaster	7400	Super Controller	990
Road Fighter	6500		

CARTUCHOS — Nintendo

RESTA 500 ptas / NOVEDAD

ADV. ISLAND CLASSIC P.V.P. - 4990	ADVENTURE ISLAND II P.V.P. - 8990	BATMAN RETURN P.V.P. - 9990	BLUE BROTHER P.V.P. - 7100
CAPTAIN PLANET P.V.P. - 6500	DOUBLE DRAGON III P.V.P. - 8990	ELITE P.V.P. - 8400	FLINSTONES P.V.P. - 8990
GALAXY 5000 P.V.P. - 7490	HAMMERIN' HARRY P.V.P. - 6990	HOOK P.V.P. - 6990	KICK OFF
LEMMINGS P.V.P. - 6990	LITTLE SAMSON P.V.P. - 7990	MARIO & YOSHI P.V.P. - 6990	MARIO 3 P.V.P. - 8990
McDONALDLAND P.V.P. - 6990	MEGAMAN 2 P.V.P. - 7900	MEGAMAN 3 P.V.P. - 7900	N. ZEALAND STORY P.V.P. - 6990
RAINBOW ISLAND P.V.P. - 6990	ROBOCOP II P.V.P. - 6990	ROCKIN KATS P.V.P. - 6990	SNOW BROTHERS P.V.P. - 6990
SOLOMON'S KEY P.V.P. - 8990	STAR WARS P.V.P. - 7790	SUPER MARIO 2 P.V.P. - 7990	SWORD MASTER P.V.P. - 7490
TECMO CUP P.V.P. - 6990	TERMINATOR 2 P.V.P. - 8990	ULTIMATE AIR COMBAT P.V.P. - 7490	WORLD CUP P.V.P. - 6990



GAME GENIE

TE HARA LLEGAR AL FINAL

PARA NINTENDO NES **6.500**

AHORA TAMBIEN PARA MEGEDRIVE **9.900**



PRO ACTION REPLAY



MEGADRIVE	- 11495	GAME BOY	- 7495
SUPER NINTENDO	- 10995	NINTENDO NES	- 7495

Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

OFERTAS NINTENDO

¡MAS MOGOLLON POR MENOS!

¡HAZTE CON ELLOS, COLEGA!

A BOY & HIS BLOB	4990		
AD. OF BAYOU BILLY	4990		
BLADES OF STEEL	4990		
CAPTAIN SKY HAWK	4990	AIR WOLF	3990
IRON SWORD	4990	KABUKI QUNTUM FIGHTER	3990
JACK NICKAUS GOLF	4990	LIFE FORCE	3990
KID ICARIUS	4990	PIN BOT	3990
POWER BLADE	4990	RUSH & ATTACK	3990
SKATE OR DIE	4990	RYGAR	3990
SUPER OFF ROAD	4990	SOLAR JETMAN	3990
TRICK SHOOTING	4990	TIGER HELI	3990

ATARI LYNX



SUPER PRECIO **11.900**

Adap. Mechero Coche	2500
Adaptador Red	1900
Bolsa Pouch	2900
Cable Comlynx	900
Maletin Lynx	3900
Visor Solar	1200

A.P.B.	4900	Hockey	4900	Slime World	4900
Awesome Golf	4900	Klax	4900	Super Sweek	4900
Batman	5400	Ms. Pacman	4900	Toki	4900
Bill & Ted's Adventure	4900	Ninja Gaiden	5400	Tournament Cyberball	4900
Blockout	4900	Pacland	4900	Turbo Sub	4900
Blue Lightning	4900	Paperboy	4900	Viking Child	4900
Cristal Mine	4900	Rampage	4900	Xenophobe	4900
Checkered Flag	4900	Ramparts	4900	Xybots	4900
Chip's Challenge	4900	Roadblasters	4900	Zarlor Mercenary	4900
Electrocop	4900	Robo-Squash	4900	**NOVEDADES**	
Gates of Zendocon	4900	Rygar	4900	Basket Braul	5400
Gauntlet III	5400	S.T.U.N. Runner	4900	Kung Food	5400
Hard Drivin's	4900	Scrapyard Dog	4900	Shadow of the Beast	5400

NEO GEO

SUPER PRECIO

DISPONIBLE EN TODOS LOS CENTROS MAIL Y TAMBIEN EN VENTA POR CORREO

SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR CARTA RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

Gastos de envío: PORTUGAL - 750 pts



RESTO CEE - 1000 pts

TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTS. LLAMANOS POR TELEFONO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

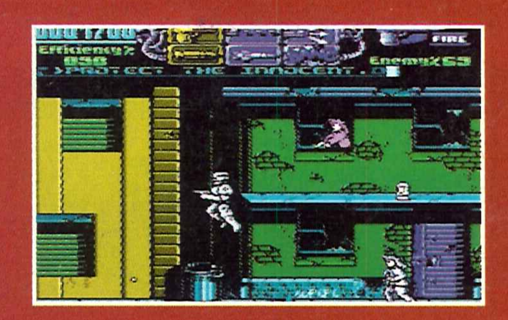
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	¡No olvides el descuento!	TOTAL
GASTOS ENVIO			250
TOTAL			

SUPERVIEW

robocop 3

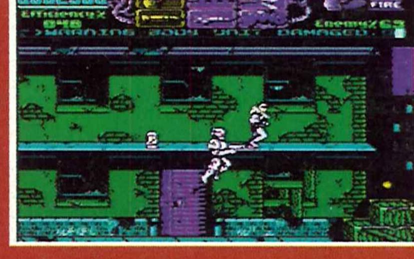






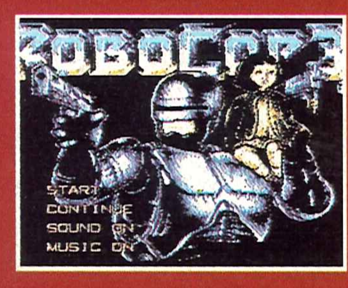


Ante todo, policía. Vuelve el policía del futuro, con una aventura que pondrá a prueba todas sus geniales facultades. A lo largo de cinco niveles, Robocop tiene que limpiar las calles del viejo Detroit de toda la fauna de indeseables que la pueblan. Para lograrlo, cuenta con el más moderno armamento, que podrá mejorar y elegir según las circunstancias del momento. Los enemigos más duros acechan al hombre cibernético. Y todo, todo, el mes que viene.









tecmo cup football game

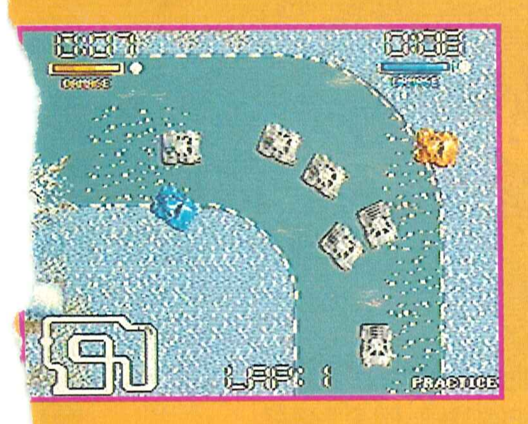
Fútbol estrategia.. Después de crear para Mega Drive el más novedoso y original simulador de fútbol, Tecmo repite la jugada para Nintendo.





Este nuevo concepto deportivo mezcla la estrategia, al más puro estilo rol, con el desarrollo cinematográfico, sin perder ni un ápice de la emoción de este deporte. Colabora en la evolución futbolística de Robin Field, desde sus comienzos como junior hasta su estrellato en la Copa del Mundo. Haz las veces de entrenador y mentaliza a tus jugadores para el partido decisivo. Métete en la mente de cada deportista y



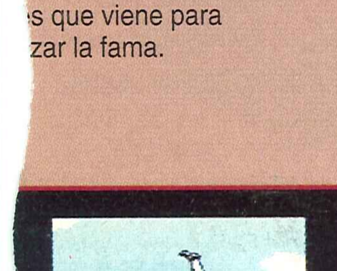




double clutch

Esos locos cacharros. Calentad motores, mantened vuestra mente despejada, y preparaos para competir en la más divertida carrera de automóviles de Mega Drive. Doble Clutch es una apasionante competición donde uno o dos jugadores miden sus fuerzas, bien entre elos mismos o contra seis bólidos dirigidos por la maquina. A través de diferentes circuitos, vuestro objetivo será clasificaros entre los tres primeros para continuar en el Gran Premio. Además, dispondréis de una tienda de recambios que os ayudará a convertir vuestro auto en un Fórmula 1. Todo esta listo para que un sucedáneo del legendario Off Road se haga sitio en los 16 bits de Sega.

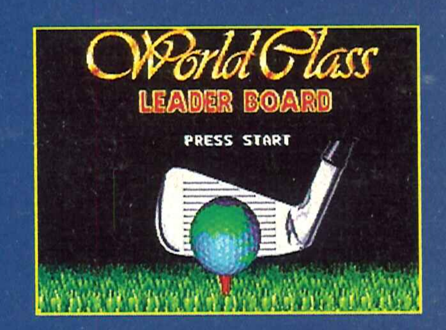
liza fríamente todas las bilidades del juego. En un bra, conviértete en el r estratega del fútbol dial. Ten en cuenta que tienes que esperar hasta s que viene para zar la fama.





world class leader board

Más juegos de golf. Una vez más, el circuito profesional de golf se introduce espectacularmente en la Mega Drive. En esta ocasión se trata de la conversión de un famoso y legendario juego de ordenadores creado hace unos cuantos años.











El cartucho contiene los detalles más importantes de anteriores versiones, con la incorporación de algunas innovaciones que pretenden revolucionar la calidad de este tipo de simuladores. Y todo ello, acompañado de unos gráficos de extraordinaria calidad, multitud de opciones de todo tipo y la posibilidad de participar hasta cuatro amigos a la vez, por mencionar sólo algunas de sus virtudes. No lo dudéis un solo instante, el juego de golf definitivo cada vez está más cerca, y el próximo mes, podréis comprobarlo.

HOBBY SHOPPING

GAME OVER

¡¡TODO EN CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS!!
SUPER NINTENDO-SEGA-GAME BOY-
NEO GEO-NINTENDO-ATARI LYNX-
NEC TURBOGRAFX
Periféricos: C.D.ROM MEGADRIVE
Menacer-Bazoka-Pistolas
Potenciadores-Pins-
Camisetas-Muñeco Sonic

¡Visítanos!

Cambiamos juegos de NEO GEO



C/ Santiago Ramón y Cajal nº 7
07011 Palma de Mallorca
Tel: (971) 73 73 51 / 28 21 46

PRECIOS JAPONESES ¡EN ESPAÑA!

NEO•GEO

NEO•GEO oficial	**49.900**
Incluye mando, cable RF, y 1 año de garantía.	
Controlador Joystick	8.500
Tarjeta de memoria	4.000

JUEGOS A 14.000 pts.

NAM 1975	BASEBALL STARS PROF.
TOP PLAYERS GOLF	CYBERLIP
RIDING HERO	SUPER SPY
PUZZLED	LEAGUE BOWLING
GHOSTPILOTS	KING OF THE MONSTERS
BLUES JOURNEY	ALPHA MISSION II

JUEGOS A 21.000 pts.

TRASH RALLY	SOCCER BRAWL
FOOTBALL FRENZY	MAGICIAN LORD
NINJA COMBAT	BURNING FIGHT
EIGHT MAN	BASEBALL STARS PROF. II
ROBO ARMY	KING OF THE MONSTERS II
FATAL FURY	BASEBALL STARS 2020
MUTATION NATION	CROSSED SWORDS
ANDRODUNOS	SENGOKU
LAST RESORT	NINJA COMANDO

JUEGOS VARIOS PRECIOS

SUPER SIDEKICKS 45 Megas	30.000
FATAL FURY II 104 Megas	34.000
WORLD HEROES 86 Megas	40.000
ART OF FIGHTING 102 Megas	30.000
THREE COUNT BOUT	35.000
WIEWPOINT	32.000

Cambios de juegos	**5.000**
Video Demo (todos juegos)	**1.000**

Si eres distribuidor y te interesa nuestro producto o convertirte en **NEO•GEO CENTER** ponte en contacto con nosotros en (976) 56 34 04

NEO•GEO ADVANCED CENTER
Latassa, 28 ☎ 976 56 33 81
50006 - ZARAGOZA

Móstoles Pozuelo

KING GAMES

VENTA, ALQUILER, CAMBIO,
NOVEDADES USA Y JAPÓN.
TAMBIÉN NEO GEO

C/ Miguel Angel, 9.
(Video Club Javierre)
Móstoles 618 89 12

C/ Calvario, 13
(Fotografía Fernando)
Pozuelo: 715 38 01



MAVIFILMS, S.L.

MAYORISTA DE VIDEO Y VIDEO JUEGOS
FERNANDO POO, 39 • 28045 MADRID
Telfs: (91) 473 90 08 / 473 90 02 • FAX: (91) 473 91 01
HORARIO CONTINUADO DE 9,30 A 20 H.

SOMOS MAYORISTAS DISTRIBUIDORES DE:

Nintendo
NESS • 8 BITS





SEGA
MASTER SYSTEM
8 BITS





- Amplia exposición de video juegos con todos los títulos del mercado a su disposición.
- Nosotros le facilitamos todo el producto necesario en su establecimiento, con unos magníficos márgenes comerciales.
- Todas las películas de venta directa, listas para llevar.
- Llámenos y le informaremos sin compromiso.
- Cinta virgen video y audio.





HOLLO GAMES

CHOLLO GAMES
C/ Arenal, 8. Local 21.MADRID
Telf: (91) 523 23 93

SEGA
Nintendo

Primera tienda abierta en España dedicada exclusivamente a consolas.
Venta y cambio de todos los sistemas (1.500 ptas. por cambio).
Últimas novedades nacionales y de importación.
Especialistas en Sega Megadrive. Más de 120 títulos desde 1.900 ptas.
Lunes: cambia dos juegos y paga uno (Nes y Game Boy).
¡¡ATENCIÓN!! Recogemos tus juegos en tu casa, te los cambiamos y entregamos en 48 horas (5 cambios mínimo) sin gastos de envío.

ORBITAL

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE CONSOLA

- NOVEDADES
- CAMPEONATOS
- VENTA • CAMBIOS
- ACCESORIOS

C/ Pedro Villar, 7 Ⓜ Tetuan
Telf: 570 82 83 Fax: 571 20 17

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEO JUEGOS NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO. ¡LLAMANOS!

Publicidad por módulos
Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45